SHINSEISHA
平成9年2月24日発行第4巻第2号通巻60号
GAMEST MOOK

刃のふちで君を飾ろう、今宵の月の蒼き輝きのために。

NEO GEO

サムライスピリッツ 天草降臨™

サムライスピリッツ
Samurai Spirits
天草降臨

完全攻略 奥義の書

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST MOOK Vol.60

1,480yen





The Future Is Now
SNK
復活の時、来たる。



侍魂天草降臨
サムライスピリッツ 天草降臨™
あまくさこうりん
天草四郎の怨念が再び現世に蘇る!
今度の侍魂は、天草復活編!!
ネオジオCD版
[価格6,800円(税別)]
ネオジオ版[価格32,000円(税別)]
好評発売中!!
©SNK 1996
◆インターネットでネオジオ最新情報　SNKホームページ　http://www.neogeo.co.jp
■NEOGEOはSNKの商標です。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00〜PM5:00]※電話番号はお間違えなく。

システム








サムライスピリッツ 天草降臨 ゲームシステムの章

怒りゲージ

担当：ぴぐ

そりゃあ怒りますがな

画面の一番下に燦然と輝く怒りゲージ。このゲージは相手の攻撃を受けることで徐々に増加していき、ついには怒り状態に達する。

怒り状態になると攻撃力アップ、必殺技の性能が変わる、といった恩恵を受けられる。怒りによる攻撃力の上昇度や怒りの持続時間、怒りやすさはキャラによって差があり、それらは表にまとめておいたので参照してほしい。

こうして眺めてみるとキャラクターごとに性格の違いが現れていてなかなかにおもしろい。

たとえば、天草は非常に怒りやすいが、反面怒りが醒めるのも早い。接しにくい面もあるが意外とサッパリしていい奴なのかもしれない。

半蔵は普段は冷静だが、一度怒るとなかなか機嫌を直してくれない根に持つタイプで、十兵衛は一度キレると非常に怖いとか。

さて話を元に戻そう。

怒りゲージをMAXにするためには、相手の攻撃を食らうばかりじゃなく、連続斬り入り込みから14連斬を最後まで決めてもいい。これでも同様に怒ることができる。

なかなか怒らないキャラや、怒り時は大幅に戦力が上がるキャラは常に14連斬を意識しておくといいだろう。



タコ殴りにしておいて、さらに怒るとは、なんてワガママな･･･。

もうひとつの手段として自殺する、というのがある。このラウンドは取れないと察したら、武器飛ばしコマンド＋スタートで潔く自害して果てる。すると、次のラウンドはいきなり怒り状態で始まるゾ。

怒りの特典

怒り状態のメリットとして、おもに次の3つが挙げられる。

●攻撃力アップ

これは特に説明はいらないだろう。

●武器飛ばし必殺技

怒り状態だと武器飛ばし必殺技というものが使えるようになる。この武器飛ばし必殺技はそもそもの攻撃力も高く、その名の通り相手の武器を弾き飛ばして素手の状態にさせることができるので、一発武器飛ばしが当たればそのラウンドは圧倒的優位に立てるゾ。

●必殺技の性能が変わる

怒ることによって各キャラそれぞれ特定の必殺技の性能が変化する。

たとえば、覇王丸の弧月斬のようにヒット数が増えたり、十兵衛（修羅）の絶　水月刀のように出が遅くなって逆に性能が下がったりするので、各キャラごとにどの技がどう変化するのかを把握しておいてもらいたい。

ちなみに覇王丸の斬鉄閃（遠距離大斬り）は通常技なのにグラフィックが変化するぞ。


弧月斬はヒット数が増える。


斬鉄閃には光跡がつくぞ。

秘奥義・怒りっぱなし

本来、怒り状態は表にある通りの時間が過ぎれば、ひゅる～っと醒めてしまうもの。

しかし、天草降臨には「必殺技を出している間は、怒り持続時間のカウントタイマーが進まない」という鉄の掟がある。

要するに必殺技を出すことによって、（見かけ上の）怒り持続時間を引き伸ばすことができるというわけだ。さらに極端な話、常に必殺技を出し続けていれば、半永久的に怒りっぱなしでいられることになる。

多くのキャラにとっては怒り持続時間が多少伸びたところで大勢に影響はないが、一部のキャラは怒りっぱなしを使うことで極悪非道キャラに生まれ変わってしまうのだ。

特に危険なのが、蒼月（修羅）と十兵衛（修羅）のふたり。蒼月の月光および十兵衛の絶　水月刀はガードさせるとほとんど硬直がなく、連続で出せば延々と相手の体力を削り続けることができる。

言い切ってしまうのも心苦しいが、この両者に対する対処法はほとんどナシ。特定のキャラなら脱出法があるかもしれないが、確実に少ない被害でというわけにはいかないだろう。

相手のミスを待つか、良心にすがるしかない。


きゃ～っ、せんせぇ、この人ヤバいです～、殺意120％な感じ。

	残り持続時間（秒）	増加攻撃（％）		我慢度指標＊1
		武器あり	武器なし	
覇王丸	8	18	24	17
ナコルル	10	16	20	18
リムルル	9	19	19	21
服部半蔵	15	15	15	42
ガルフォード	10	24	24	22
千両狂死郎	8	18	18	20
橘右京	10	32	32	44
牙神幻十郎	11	18	32	17
破沙羅	10	15	15	31
緋雨閑丸	7.5	18	21	20
花諷院骸羅	6	21	21	18
天草四郎時貞	6	32	38	14
柳生十兵衛	7	34	34	36
壬無月斬紅郎	8	22	22	
シャルロット	15	15	15	16
タムタム	15	15	15	16
風間火月	6.5	16	24	17
風間蒼月	7.5	25	25	25

＊1覇王丸の近距離小斬りを何発当てれば怒るか（注）編集部調べ

システム

怒り爆発

担当：ぴぐ

オレの怒りは大爆発

通常の怒りゲージが満タンになって発生する怒り状態（以下通常怒り）のほかに、怒り爆発と呼ばれるシステムがある。

これは試合中にABCを同時押しすることで、通常怒りとは若干違う怒りかた（怒り爆発）ができるというもの。



うおぉぉ〜〜っっ、オレぁ怒ったぜぇぇ!!ちなみこのときの攻撃はガード不可（ダメージは0）。

では通常怒りとどこが違うかというと、

①ABC同時押しで発動
②持続時間は体力に依存
③怒りゲージの消滅
④連ね斬り・一閃が使える

それでは項目ごとに説明していこう。

①ABC同時押しで発動

通常怒りを行う方法は3種類あり、それぞれにある程度の条件がついていたが、怒り爆発はいつでも好きなときに発動できる。

特に重要なのが、相手の攻撃を食らっている最中でも、その食らいポーズをキャンセルして怒り爆発できるということ。たとえば14連斬や連ね斬り、天覇封神斬などにいたるまで、地上での食らいポーズであればことごとく回避できる（三連殺など一部例外あり）ので、この連続技もらったら命に関わるというほどヤバい状況であれば途中で怒り爆発して脱出しよう。



怒り蒼月の14連斬。このままでは武器飛ばしまでくらってしまう…



わないように怒り爆発で食らいモーションをキャンセルだ。

②持続時間は体力に依存

通常怒りの持続時間はキャラごとに決まっているが、怒り爆発の持続時間は発動したときの残り体力によって決定される。

体力が多い状態で発動すれば怒り爆発の持続時間は短いし、体力が少なければ持続時間は長くなる。

できるだけ粘りに粘って、体力が少なくなってから爆発するのが効果的だ。



体力がわずかなら、これだけのゲージをゲットできる。

③怒りゲージの消滅

怒り爆発では、いったんゲージを使い果たしたらゲージそのものが消えてしまう。

そして、そのゲージはその試合が終了するまで復活せず、以後はもはや通常怒りすら許されないことになる。まさに一試合に一度限りの大爆発なのだ。それゆえ慎重さと決断力をもって使いどころには気を配ってもらいたい。

連ね斬り

では最終項目の連ね斬りの説明に入ろう。

連ね斬りは怒り爆発中にさらにABC同時押しで発動でき（ただし発動時にゲージを少し消費）、タックルさながらに肩口から相手に突進していき、続けざまに武器で斬り付ける。

タックルの当たりかた（1〜3ヒット）によって連ね斬りそのもののヒット数も変わるが、武器で斬り付ける回数は必ず3回と決まっている。

初めのタックルの攻撃判定が強いので単体でも役に立つが、連ね斬りが本領を発揮するのは連続技に組み込んだとき。連ね斬り自体が必殺技と同じように扱われているらしく、通常技にキャンセルをかけて連ね斬りを出すこともできる。

また、連ね斬りの後は出の早い技（中斬りや必殺技など）につなぐこともできるので、連ね斬り→連ね斬り→連ね斬りや、中斬り（キャンセル）→連ね斬り→中斬り（キャンセル）→必殺技といった連続技も可能だ。このあたりは各キャラごとの連続技ページを参照してもらいたい。必殺技につなぐときは、コマンドの先行入力を利用しよう。連ね斬りのモーション中にコマンドだけ入力してあとは対応するボタンを連打すればOKだ。

ちなみに連ね斬りの最中に限り、ゲージが尽きても武器飛ばし必殺技を出すことができるゾ。

一閃

こちらは怒り爆発中にBCD同時押しで発動。

一筋の光とともに斬り込み、当たれば体力ゲージ一本前後のダメージを与える正真正銘の一発逆転技だ。

ゲージ残量に関わらず一度きりしか使えないが、与えるダメージは怒りゲージが長いほど大きく、最大でゲージ1.2本分くらいのダメージを与えられる。

もちろん怒り爆発中は、みな一閃を警戒するはずなので、防御崩しや回り込みなどから狙ってみよう。連ね斬りからも一閃がつながるが、さすがにダメージはかなり低くなる。連ね斬りから武器飛ばしがつながるキャラはそちらを優先させたほうがいい。

しつこいようだが、怒り爆発は1試合に一度しか使えないので勝敗の帰趨を決する重要な場面で使うようにし、そのときの気分で暴発させないように。



連ね斬りの最後の斬りモーションから、



必殺技などにつなげよう。ゲージが尽きても武器飛ばしが使えるゾ。

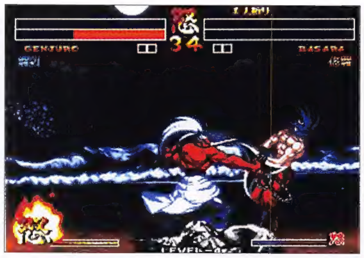
システム

防御崩し

担当：珈琲 ふりーく

天草降臨になって、防御崩しの発生が早くなり使いやすくなった。従来の投げの感覚で使える上に、そこから入れることのできるダメージが大きく、狙う価値は大きい。

狙う価値が大きいということは、回避法も考えておかなくてはならないということだ。ここではその両面からみておこう。



防御崩しが入れば勝ちが見えることも。

防御崩しを狙う

防御崩しを狙う状況は大きくわけて2つある。消極的な防御崩しと、積極的な防御崩しだ。

消極的な防御崩しは、返し技として使う時や、密着した時に投げられる前に投げろという形で使う時の防御崩しである。返し技としては例外も存在するが、比較的確実に防御崩しを決めていくことができる。防御崩しを間にいれずに直接ダメージの大きな攻撃をいれたほうが良い場合もあるが、ミスを減らす意味で少しダメージが減っても防御崩しする、という考え方は悪くない。サムスピはワンミスが命取りになるので、困った時にとりあえず出す行動を状況別にいくつか持っておくと、勝率があがるぞ。チャレンジ精神も重要だが、成功するか自滅するか、という自己完結形の対戦スタイルは、ある意味対戦相手を無視してしまっているので注意が必要だ。

密着した時に投げられる前に投げろというのは、格ゲーのセオリーになっているが、天草降臨も例外ではない。ただし天草降臨の投げ（防御崩し）には、すかりモーションがある上に、近立ち大斬りの発生が遅いので、防御崩しをすかすことに大きな価値が存在する。予想され得る状況での密着は、防御崩しよりも回避のほうが、効率の良い行動といえるだろう。そのためジャンプ攻撃ガード後や、起き上がりに防御崩しを狙うと誘われた形になりやすく、垂直ジャンプなどから大ダメージをくらいやすい。



防御崩しでいくか、様子を見るか？

ジャンプ攻撃をガードした時や、起きあがった直後は防御崩しはくらわないのだから、密着イコール防御崩しにこだわらなくてもよい部分はある。



ジャンプ攻撃当て防御崩しはできないんだから、様子見重要！

積極的な防御崩しとは、ずばり踏み込み防御崩しだ。踏み込みに対して回り込みするのは難しいので、受け側の選択肢はその分少なくなっている。踏み込みは自体でプレッシャーをかけることができるので（踏み込み頁参照）多用すべきだ。防御崩しを主体にするか、打撃を主体にするかは状況によって異なるので、そのあたりは自分のキャラやプレイスタイルに対応させていこう。

積極的といえばジャンプをすかしてそのまま防御崩しにいくとか、小技をくらいながら前進して防御崩しするという手も、それなりに有効だ。前者は相手の対空能力、後者は相手が使っている小技の種類を、見極めて狙っていこう。

防御崩しを回避する

防御崩しは入力60分の3秒程度で相手をつかむ。これは攻撃手段としては最速クラスだ。この防御崩しから逃げるには約60分の3秒たつ前、すなわち約60分の2秒の間にマイキャラを防御崩しされない状態にする必要がある。

全キャラ共通の防御崩し回避手段は、

- **ジャンプ**
- **回り込み**
- **退き込み**
- **怒り爆発**

の4つだ。この4つの行動は行動を開始した瞬間から、防御崩しされなくなる。垂直ジャンプは反撃に直結するので使いやすいし、回り込みはリスクが少ないので多用される傾向にある。また退き込みはなんとなく流れで使われているようだ。弧月斬などの防御崩しをくらわない必殺技を持っているキャラは、それも選択肢に入ってくるだろう。

防御崩しが入ってから

防御崩しが入ってからの行動は予約入力（システム頁参照）を利用するとよい。防御崩しした側も、された側もリバーサルで行動できるので重宝するぞ。特にされた側が無敵系の技を持っている場合は、その技のコマンドを入力してボタン連打しておけば、相手のミスに反撃することができる。した側も踏み込みや必殺技を出す時に必須のテクニックだ。

防御崩しからの攻撃の入りやすさがキャラによって違うこともポイントになる。ナコルル、リムルル、閑丸の小さい系キャラを防御崩しした時は入れにくく、幻十郎やガルフォードなどにはいれやすい。他のキャラも微妙に入れやすさが変化するが、状況によってそのつど覚えていこう。



回り込みでかわすのが基本的には最善手。



防御崩しをジャンプでかわす。これ定番。



怒り爆発。なにもそこまでというなかれ。勝敗をわけることもあるのだ。



退き込みでもかわせるけど仕切り直し感あり。

システム

タイミングジャンプ

担当：FRS-N.O

着地の隙をキャンセル

本作「天草降臨」に限らずサムライスピリッツシリーズでは、ジャンプを使いこなすには独特の操作が必要とされる。ほかの格闘ゲームでは2回続けてジャンプしたい場合、レバーを上に入れたままにしておけば普通に再ジャンプしてくれるので、なんの問題もない。しかしサムライの世界ではそうはいかないのだ。

ためしにレバーを上に入れたままにしておいてみよう。キャラはジャンプして着地するが、再びジャンプするまでにかなり時間がかかるはずだ。つまりレバーを上に入れたままでは、再びジャンプする前に「深く沈み込むモーション」が発生してしまうのである。



これが問題の沈み込み。いわゆる着地時の隙というやつだ。

しかしこのモーションをキャンセルする方法が存在する。レバーを上に入れたままではなく、キャラが着地した瞬間にタイミングよくレバーを上に入れてやればよい。これにより着地時に沈み込むモーションはキャンセルされ、隙なく再ジャンプが可能となるわけだ。

これがシリーズを通して受け継がれてきた「タイミングジャンプ」というキャンセル法だ。その動きがタイミングよくボタンを押すテクニックである「目押し」に似ていることから、「目（押し）ジャンプ」「目レバー」などと呼ばれている。

この技はジャンプから次のジャンプまでを最速で行えるため、跳び込みが素早くてジャンプが攻撃の強力なキャラには必須のテクニックといえよう。


両者ともまったく同時にジャンプして落ちてきた。ここで1P側をタイミングジャンプ、2P側をレバー上に入れたままにしておくと…


再ジャンプ時にこれだけの差が出る。

これが「沈み込みキャンセル'96」だ！

これまでのタイミングジャンプのほかに、天草降臨ならではのジャンプの隙を軽減するテクニックが存在するので解説しよう。

じつは本作ではジャンプの打点が高いときはまだしも、低い打点で技を出したときはタイミングジャンプでのキャンセルが効かないのだ。


このくらい打点が低いとタイミングジャンプはできない。

ではこういった場合はどうすればいいのだろうか。右記のようなときにジャンプ攻撃が終わって着地したら、その瞬間につぎのどれかを入力しよう。

●攻撃ボタンを押す
●レバーを⬇、⬆、⬋、⬅、⬊のいずれかに入力する

…これらの入力を行うことにより、低い打点で技を当てても沈み込みのモーションをキャンセルすることができるようになるのである。

これを利用すれば、ジャンプ攻撃をガードされてしまった場合でも、素早くガード体勢に入ることも可能だ。本作ではガードの硬直時間がとても短いため、ジャンプ攻撃がガードされてしまうと非常に危険である。着地した瞬間にこれらの入力を行えば、通常なら返し技を食らうところをガードが間に合うなど、得られるメリットは大きい。

従来の「タイミングジャンプ」と本作からの「沈み込みキャンセル」を組み合わせて、無駄のない攻撃と防御を構築しよう。


打点が低くても…、


着地の瞬間にレバーを真横か下要素に入力すれば、


この通り着地したつぎの瞬間には最速の再ジャンプが可能。シャルロットはこれを利用すれば、跳び込み×2が連続技になる。

システム

踏み込みの攻防

担当：珈琲 ふりーく

サムスピは間合いを深く楽しめるゲームである。キャラに武器を持たせたことと、踏み込み（ダッシュ）を採用したことにより、フィールドを活かした闘い方が行える。これがサムスピのゲーム性のアイデインティティーであった。

天草降臨になり楽しみ方の幅が広がっても、その魅力は失われていない。しかし幅が広がったことにより、フィールドを使った遊び方を知らない人が増えてきたようだ。

ここではフィールドを使う遊び方を司っている「踏み込み」についてチェックしておこう。

技単体での間合いの選びかた

サムスピのキャラは武器を持って闘うため、リーチの長短が、キャラや技によって大きく違う。

これはキャラに、様々な間合いに対応する技を持たせることができるということだ。

そのようにしてつくられたキャラを使うと、プレイヤーは間合いを意識し、それに合った技を出していくことになる。

相手がその間合いにいれば、ヒットするかガードされるかで問題なし。

間合いにいなければ技がすかって手痛い反撃を受けるし、思ったより近間にいればダメージが減ったり反撃されたりする。

技を出すことのリスクを大きくしたことにより、間合いに対応する技を出す、という遊び方をクローズアップしたわけだ。

踏み込みが及ぼした効果

前述の遊び方に終始した戦いによる勝敗は、キャラが持っている技の性能差と、技を出す側の間合い把握能力差の2要素のみがダイレクトに反映されたものとなる。

この状態を打破するために、おそらく必要であったものが踏み込みである。キャラが高速移動するシステムは間合いの楽しみを一変させた。

踏み込みがない状態において、技が届くかすかるかは、技を出す側の間合い把握能力によってほぼ決定されていた。片方のプレイヤーの能力のみが成否を分けていたわけだ。しかしキャラが高速移動できるようになったおかげで、防御側が技を出す側に、間合いをカン違いさせることができるようになった。技が届くかすかるかを決める要素に、防御側の移動テクが混ざったのだ。

じりじりとした1ドット単位の間合い管理と、高速移動による劇的な状況変化。この2つの心地よいギャップは、プレイヤーが納得できる範囲内で存在し、面白さをより高次なものにしていたのである。

もちろん実際にはリスクとリターンのバランスなど、他の要素もからんでくるので全てがこの通りではないが、サムスピ対戦を考える上でこの概念を無視することはできない。

踏み込みの先にあるもの

高速移動を駆使して間合いを変幻自在にあやつっても、相手が何か技を出さなくては元も子もない。相手にしても技を出すことにリスクがあるのならば、できるだけ技を出したくないだろう。

技を出したくないと思っている相手に技を出させるための「何か」が必要なわけだ。それも相手に間合いをカン違いさせつつ、である。

そこで登場するのが踏み込み防御崩しだ。追い払わなければ投げられてしまうとなれば、相手は技を出す。相手が技を出すようになったら、その技に対応する。

これが待ち崩しの基本である。このプレッシャーを与えなければ全く技を出さない、という人は珍しい。このプレッシャーは、ある程度対戦プレイヤーの共通認識に存在するため、1試合ごとに原点に帰る必要がないからだ。しかしこの基本は確実に存在する。基本を磨くことを怠り、共通認識、すなわち「できて当たり前」という言葉だけですましていると、なかなか勝率は上がらない。「できて当たり前」ということと、「できる」とは全く違うのだ。

間合いによる狙いの変化

技を出すリスクが大きいということは、技を出す時に恐怖を感じるということだ。この恐怖感を緊張感という言葉に置き換え、サムスピ最大の魅力と位置付けている人は多い。技を出すのが恐いから面白いと言っても過言ではないのだ。

サムスピの対戦では自分がそうであるように、相手もび

踏み込みからできる行動

踏み込みは高速移動する硬直である。他の行動を起こすには色々と制約があるわけだ。ただし他の硬直よりはキャンセルをかけやすい傾向にある。踏み込みからダイレクトにできる行動を見てみよう。

●通常停止

踏み込みからレバーを二ュートラルに一定時間入れたり、↘ or ⬇方向に入れると滑っている間はガードもジャンプもできない。必殺技などではキャンセルできるが、できれば後述する急停止をしたいところだ。

●急停止

レバーを⬅ or ↙方向に入れると、あまりすべらずに急停止する。ガードに最速で移行できるので、止まるならこれを使おう。

●ジャンプ

レバー↖ or ⬆ or ↗ですぐにジャンプできる。レバーがニュートラル方向にしばらくあると、すべってしまいジャンプしなくなるので、思いきりよくレバーをジャンプ方向に入れよう。

●踏み込み通常技

踏み込み専用の通常技が出る。立ちの時の技に比べて、攻撃判定の発生が早く、ダメージが少なくなる傾向にある。

踏み込み通常技を使う時に注意したいのは、踏み込んで~は一定時間は通常技を出せないということ。まだ通常技を出せない時に通常技を出そうとしてボタンを押すと、普通ならば踏み込み通常技を出せるところまで踏み込みを継続しても、通常技を出せなくなってしまう。他の行動ならばOK

だが踏み込み通常技に関しては、そういった制約があるので覚えておこう。

●防御崩し

レバー➡入れっぱなしで、相手が防御崩し間合いに入った時にCボタンを押せば、ダイレクトに防御崩しになる。ただしキャラによっては踏み込み中に体が前に乗り出す関係上、防御崩しにならない場合がある。この場合はマイキャラを相手キャラに押しつけてから、Cボタンを押すとうまくいく。

●必殺技

必殺技は何の問題もなく踏み込みから直接出せる。すべってもキャンセルできるのでバッチリだ。当て身や追い打ち攻撃も同様に出せるぞ。



踏み込んですぐに通常技を出そうとすると受け付けない。



防御崩しとか、その他の行動ならばすぐ出せる。

SYSTEM
システム

くびくしている。踏み込みはその延長上に防御崩しがあるため、そんな相手に技を出されるのにもってこいだ。しかし踏み込み中に相手が技を出したのを見てから反応するのは難しい。防御崩し間合いまで踏み込むのはリスクが大きいので、毎回防御崩しにいくのはさすがに自殺行為だ。

踏み込みで相手に近付いては急停止などを繰り返し、相手が出した技をガードして反撃できれば、それに越したことはない。しかし相手もそんなことはお見通しで、よほど踏み込まれないと技を出さない。相手が我慢しきれなくなって技を出す直前まで踏み込んでから、急停止してガードしたり、発生の早い技を出したりするのがBESTなわけだ。

このようなチキンレースライクな度胸比べが踏み込みの醍醐味である。むろん踏み込み対策は技を出すことだけではない。間合いによって相手の対応や、こちらのできることが変わってくる。踏み込む側は、踏み込み中の間合いの変化を把握し、相手の行動を、2点読み程度に絞ってリアルタイムに予測していかなくてはならない。

予想され得る相手の行動は、マイキャラや相手のキャラ、プレイヤーの違いなどによって異なるが、ある程度のセオリーは存在する。このセオリーを理解しているかどうかで、サムスピの対戦は別物になる。

このセオリーについては表を見てほしい。ほんとはキャラの組み合わせによるセオリーがかなり重要な部分を占めるのだが、ここでは割愛する。共通のセオリーについてもポイントはたくさんあるが、解りにくくしかも重要なもの2点を確認しておこう。

1つ目は、自分の踏み込み中に相手がジャンプしたら、踏み込みを続行するというもの。相手のジャンプの下をくぐってから技を出した場合、必殺技でも踏み込み通常技でも、相手方向に出てくれる。ほとんどのジャンプ技は後ろからの攻撃に弱いので、くぐってから対空技を出せば、相打ちになりにくく安全に落とせるというわけだ。

2つ目は相手の踏み込みに対して、退き込むというもの。慣れた相手の踏み込みは、こちらの虚をついてくるので、踏み込まれた時点でこちらのリズムが崩されていることが多い。そのようなうまい踏み込みに対しては、いったん退き込んで体勢をたてなおしたい。ただしそれほどの相手ならば、こちらの退き込みも、踏み込みからのフローチャートに組み込まれている場合があり、的確に対応される可能性がある。このあたりの攻防は非常に微妙だ。上級者同士の対戦では相手の隙を見いだそうと、お互いに踏み込みや退き込みを繰り返す形に自然となる。この魅力がわからない人には、もどかしさしか感じられないだろうが、やってる本人同志の間では様々なかけひきがなされているのだ。

間合いによる狙いの変化

踏み込み側

遠間 → 近間

1. これだけ離れていれば、まだ停止は考えない。相手が飛び道具を撃つなら、跳び込むか、引きつけてガードするか。相手がジャンプしたら、くぐって落とす。相手が技を出すことはあまり考えなくていいが、相手のコマンドミスなどで出た技を食らう可能性あり。
2. そろそろ相手の長いリーチの技が怖くなってきたところ。ガードするなら今のうち。プレッシャー不足な部分もあるが、このあたりが踏み込みの攻防のポイントと言える。
3. 急停止してガードするより1歩踏み込んで防御崩しをしたほうが良い。無敵系の技があれば、このあたりで出すと効果的。発生の早い技でもある程度代用できるが無敵技より60分の数秒早めに出す必要がある。この60分の数秒が命取りになることも多い。
4. 防御崩ししかない。ここまで接近を許したキミが悪いのだよ。



防御側

1. まだ危険は少ないが、警戒体制には入ったほうがよい。相手はいつ止まるか分からないし、飛び道具でも撃っとくか？垂直ジャンプで様子を見るのも悪くないが、くぐられると大変なことに。退き込んで間合いを変えてしまうのも有効。
2. そろそろ何もしないと防御崩しされる危険が出てきたところ。技を出すのもよいが退き込みで様子を見るのも手。ここでの行動の選択が一番難しい。
3. とりあえず何かしなきゃ。もう相手もガードはできないはずだ。でも相手が技を出してると危険だし、コマンド技を出すには遅すぎるし、とりあえず退き込みで逃げるか？でもここで退き込むと、相手に次の手を打たれやすいし。
4. 垂直ジャンプか退き込みで逃げたいが反応が遅れそう。こちらも防御崩しをとりあえず入れてみるか？でもタイミング的にほぼうまくいかない。大斬りが出てしまうのがオチだ。

システム

当て身で戦力アップ

担当：当て身ん坊将軍二代目・CHU

当て身というと、特定のキャラが持っているマニアックな技、と思われがちだが、このゲームでは、全キャラが持っているシステム上の当て身があるので、そんな特別視はできない。ちょっと大げさだが、使い方さえ覚えれば強力な戦力になるのは確かなので、早速君も覚えよう。

当て身を知るべし

まず簡単に当て身の流れの例を挙げよう。

①相手が斬りを出すと予想し当て身を出す。
②そこに相手が斬りを出してくる。
③当て身で相手の攻撃を弾き相手に隙をつくらせる。
ここまでが当て身単体の仕組み。この後…。
④相手の隙にこちらの攻撃を入れる。

以上が当て身の流れだ。

では①から順に解説していこう。


（1）小斬り～中斬りの連携か？ならば当て身で…。


（2）ほいっ。ここから60分の11秒の間に攻撃カモ～ン！


（3）まいどあり～！中斬り一本お買い上げ～！


（4）へいお釣（六道）！奥さん美人だからオマケ（覚醒）付き～。

①は相手の動きを観察し、癖を覚えることが大切。また、空キャンセルや硬直キャンセルなどを使って隙を見せ、相手の攻撃を誘う方法もある。

②は相手次第。当て身は万能ではなく、当て身不可能技を出された場合、斬られる。

また、当て身はコマンド入力後すぐには当て身の効果はなく、キャラによって成立までの時間が違う。成立すると、60分の11秒間攻撃を弾ける。

つまり成立前と成立してから60分の11秒後は無防備で、やはり斬られてしまう。

③の隙の長さは、相手の出した技で変わる。長い順に中・小・大となり、大が一番短い。その代わり大斬りを取ると、相手の武器を飛ばせる。

また、同じ斬りでも当て身するタイミングによって、隙の大きさは変わってくる。当て身の出始めで弾くよりも、終りかけのところで弾いたほうが、自分が早く動ける分相手の隙は大きくなるわけだ。

④は、どの技が入るかを表にしたので、そちらを見てほしい。この表に入っている技はなるべく簡単で強い技にしたかったので、基本的に武器飛ばし・必殺技・大斬り・14連斬しか含めていない（火月はあまりに少ないので特別）のであしからず。


大斬りは隙が小さいが武器が飛ぶ。戦いの流れが急変するぞ。

表の見方は、まず左から順に大・小・中斬りとあるがこれはそれぞれ相手の隙の大きさが小・中・大となる。つまり大斬りの欄にある技は、中斬りを弾いた時にも当然入り、早い話が大斬りの欄に載ってる技を常に狙えばどんな技を弾こうと攻撃を入れられるわけだ。自分の反射神経に自信があるなら、それぞれに対応する一番威力の高いものを入れるのがベストだが、相手の癖を見切った上での当て身でない限り困難だろう。


幻十郎などは理想の技が大斬りの欄にあり、迷いがなくていい。

いかにして決めるか

次は、いかに狙うかだ。狙い方の凡例を挙げると…。

●相手の連係攻撃に割り込んで。
●空キャンセルのかかる通常技を空振りし、攻撃を誘ってキャンセルで。
●後隙の少ない技の直後に。
●相手に斬り攻撃をガードさせ、こちらの硬直に反撃を誘い、硬直キャンセルして。

などの方法がある。

キャラ別に例を挙げると、半蔵・ガルフォード・天草・修羅蒼月の場合、ワープや分身の出現時に当て身を出せば、ベストな反撃でない限り攻撃を弾ける。

特殊な例では、閑丸で大追い打ちをスカった後にすぐ当て身（他のコマンド技でもOK）コマンドを入力すると、隙をキャンセルして出せる。

また霧雨刃や狂落斬を出すと一時的に武器なし状態になるので、白刃取りが出せる。


このスカリモーションがキャンセルできるのだ。

といった感じで例を挙げてきたが、他にも当て身をきめるチャンスはあるはずなので、いろいろな状況で試そう。


こんなこと滅多にないけど、一応ね。

最後に当て身できる技についてちょっと触れておこう。

当て身は、通常斬りに限らず、一部の必殺技や、一部のキャラのBC（不意打ち）・CD（連続斬り入り込み）も弾ける。効果はBC＝大斬り、CD＝武器飛ばし＝小斬り、必殺技は出したボタンの大きさに対応している。



弧月斬と円殺陣は止められるのに、光翼刃はダメ？

参考までに当て身できる必殺技を挙げると…、

・覇王丸　（疾風）弧月斬／骸羅　みだれうち／シャルロット　スプラッシュファーント／右京　雲雀／閑丸　梅雨円殺陣／狂死郎　血風独楽／狂死郎演舞（2発目）／蒼月消波・風月斬

などが当て身可能だ。

また、当て身と白刃取りでは対応できる技が若干違うので注意。


この後落ち着いて当て身だ。蒼月を調子に乗らすな！


白刃取り失敗（嘘）！半蔵頭大丈夫？なんか昔のコントみたい。

SYSTEM システム

当て身後の確定技表

キャラ名		大斬り	小斬り	中斬り
覇王丸	修羅	弧月斬 14、武	近立大 近屈大	立大
覇王丸	羅刹	弧月斬 14、武	近立大 近屈大	立大
幻十郎	修羅	光翼刃	14、三連殺(A) 近立大、近屈大	武 立大、屈大
幻十郎	羅刹	光翼刃、三空殺 武	近立大、近屈大 14	百鬼殺 立大、屈大
ガルフォード	修羅		14、屈大 プラズマブレード	立大
ガルフォード	羅刹		14、武、屈大 プラズマブレイク	立大 プラズマファクター ライトニングスラッシュ
半蔵	修羅	14	屈大 爆炎龍（A）	武
半蔵	羅刹	14	屈大 爆炎龍（A）	武
破沙羅	修羅		近屈大 14	立大 屈大
破沙羅	羅刹		近屈大 14	立大、屈大 影縫い
骸羅	修羅	武、かちあげ つかむぞ~(BorC)	14	立大 屈大
骸羅	羅刹	円心殺	14	立大 屈大
十兵衛	修羅	二ツ角羅刀(A)	14、近立大 水月刀（A）	立大
十兵衛	羅刹		14、近立大 水月刀（A）	立大
狂死郎	修羅	回天曲舞	14、立大、蝦蟇地獄 大津波(A)	武
狂死郎	羅刹	血風独楽 狂死郎宴舞	14、武 立大	
天草	修羅		近屈大、14 瘴氣断	武
天草	羅刹		近屈大、14、破烈掌 冥府魔障弾(A)	武
火月	修羅		立中	14、立大 屈大
火月	羅刹		立中 愚連脚	14、立大 屈大、六道烈火
蒼月	修羅	14	月光（A）、武	立大、屈大
蒼月	羅刹	14、武	月輪波（AorB）	立大、屈大
ナコルル	修羅	アンヌムツベ（A） レラムツベ（A） カムイリムセ(AorB)	14	立大、屈大 シチカプ エトゥ(AorB)
ナコルル	羅刹	カムイリムセ （AorB）	14	立大、屈大
リムルル	修羅	14 カムイシトゥキ	近立大 コンルノンノ	立大、屈大
リムルル	羅刹	14、ルプシトゥム（AorB）	近立大	立大、屈大 ルプシクアレ
閑丸	修羅	円殺陣（A） 氷雨返し	五月雨斬り 14	立大 屈大
閑丸	羅刹	円殺陣（A）	14、武	立大 屈大
右京	修羅	ツバメ返し （A）	14、屈大 朧刀	武
右京	羅刹	ツバメ返し （A）	14、武、屈大 雲雀	ささめゆき・閃 陽炎
シャルロット	修羅	パワーグラデーション	14、屈大	武
シャルロット	羅刹	パワーグラデーション	14、屈大	武、バイオネットラージュ(A)
タムタム	修羅	パグナ・デオス (AorB)	14、屈大、ムーラ・ガブル（A）	
タムタム	羅刹		14、屈大、ムーラ・ムーラ(B)	

14…14連斬　　武…武器飛ばし

システム

追い打ち

担当：ACE

追い打ちが追加された

これまでのシリーズの中にも、空中コンボ的なものや追加コマンドによるものなど…具体的にはガルフォードの犬斬りや覇王丸の旋風裂斬↓弧月斬、ズィーガーのティーガー・コップ以下略など、といったところだが……いろいろ追い打ちと呼べる技やテクニックあったが、今回はこういったものに加えて、ダウン攻撃に分類される追い打ちが新たなフィーチャーとしてシステムに追加されている。

上記のものはキャラ別の攻略を参照してもらうこととして、ここでは主にダウン攻撃に属するものについて詳しく見ていくことにしよう。

追い打ちの存在価値

まず一般論から始めよう。

相手が動けない状態のところを、こちらが一方的に攻撃し、ダメージを与える。

一般的に、こういった攻撃を追い打ちと呼ぶことが多い。

ゲーム中、これが成立するためには、ある特定の攻撃の後に、防御側のキャラクターが、プレイヤーの制御下にない状態かつ、くらい判定が残っていて、さらに攻撃側が、その状態のキャラクターに攻撃を加えられる状態になっており、なおかつ有効な攻撃を持っていなくてはならない。



まず、転ばせるところから始めよう。

それがすべて揃ったものが前述の例なのだが、本作においては、相手を転ばせることができれば、ほぼ確実に追い打ちが決められる。

同じく前述のように転んだ相手にヒットする追い打ち攻撃が加えられたからだ。

転んでしまうと追い打ち確定、というと割り切れないものを感じるプレイヤーもいるかもしれない。

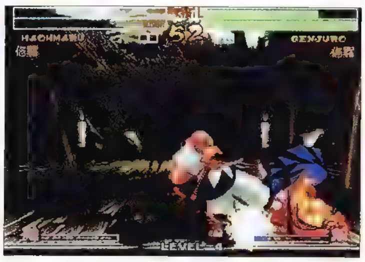
真剣勝負の最中に転ぶほうが悪いのだから、このボーナスをもらえるチャンスは逃さず確実に追い打ちしておくべきではあるが、するべきか、するべきでないかはプレイヤーの判断に委ねられる。自分の対戦スタイルは忘れることなかれ。

追い打ちと自動追い打ち

各キャラクターごとに2種類づつ追い打ち攻撃を持っているが、それが追い打ちと、自動追い打ちに対応している。

相手をダウンさせた後、相手の側で（場合によっては相手の側まで近寄って）、レバーを前方斜め下に入れながらおこなうのが追い打ち攻撃で、相手をダウンさせた後、レバーを上に入れておこなうのが自動追い打ちだ。

自動追い打ちは、ほとんどのケースで追い打ちにジャンプ動作を伴い、多少相手をサーチして追い打ちするという特徴がある。



一般に小追い打ちは速い。



対する大追い打ちは威力重視。

以降、攻略本文中では、前者を通称小追い打ち、後者を大追い打ちと呼ぶことにする（ちなみにSNKの資料には、追い討ちと表記されているが、ゲーメストの表記では追い打ちと統一されている…はずである。

編集者の能力が試されることになろう）。

性能はキャラ次第

一般的に、小追い打ちには速さがあり、大追い打ちは威力がある、といえるのだが、キャラクター間に大きな差があり、場合によってはそれが逆転することもあるため、一概にはそういえないのが実状だ。

例えばナコルルや緋雨閑丸などは小追い打ちを使ったほうがなぜか遅い。

それどころか下手をすると反撃を受けるくらいに出が遅いのだ。

こういった例でもわかるように、キャラによって性能はまちまちなので、後出の表を見て確認しておいてほしい。

転ばせるところから

転ばせなくては追い打ちも何もあったものではないというのはいまさらいうまでもないことだろう。

その転ばせかたには大まかに分けて2種類あって、転びが継続する時間に少々違いが出てくる。

ここではうつ伏せ転びと仰向け転びと大別しておくことにする。



うつ伏せ。ここは技を重ねにいくのが賢明。



仰向けに転んだら追い打ちにいこう。

転んでいる時間が長いのは仰向け転びで、追い打ちを入れることができるのはほぼこちらの転びかたのほうだ。

ただしキャラによって多少転がり方が異なるぞ。

もう1つのうつ伏せ転びのほうは、すぐに起き上がられて、速い追い打ちを持つキャラでもそうそう入らない。

よってこの場で必要なのは、仰向けに転ばせることができて、かつ硬直の短い技を見つけることだ。

SYSTEM システム

この辺はキャラ別攻略のページを参照してもらおう。

武器ありと素手

小追い打ちと大追い打ちの2種は、武器ありと素手でも違う攻撃になることを忘れてはならない。つまり最大4種類の追い打ち攻撃が存在することになるわけだ。

全キャラがそうだというわけではなく、大概の場合、武器あり／なしでも変化のない追い打ちが混ざっている。

中には素手になって身軽になった分、隙や硬直が短くなって、武器なしの追い打ちのほうが性能がよくなり得をするキャラも存在する。



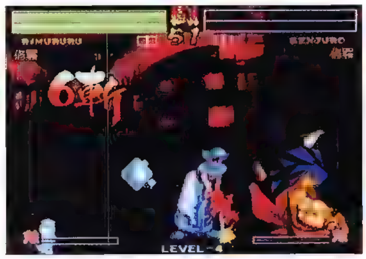
素手になって強化するキャラも。

右京や狂死郎などがそういったキャラだ。

もう一つの追い打ち

武器を持っているときに1Pボタン連打で挑発及び武器捨てとなるが、実はこのときの武器を置く行為に攻撃判定が備わっているキャラがいるのを知っていただろうか。

実際には攻略上役に立つ性質のものではないが、最後のとどめなどで見せ技として使うといいかもしれない。



これにステータスを見出すことも。

追い打ち総評

下に載せてある表は、きっちりフレーム数（最近の普通のゲームは1秒間に60枚のアニメーションで動いているが、俗にこの1コマを1フレームと称する）で載せたかったが、アクションを起こすたびに誤差が出るので、結局平均化した数値を元にランク付けしてある。これを参考に自キャラはどの性能が1番いいのか確認しておこう。

追い打ち性能評価表

	武器あり				素手			
	小追い打ち		大追い打ち		小追い打ち		大追い打ち	
	発生までの時間	追い打ち後の硬直	発生までの時間	追い打ち後の硬直	発生までの時間	追い打ち後の硬直	発生までの時間	追い打ち後の硬直
覇王丸	A	D	E	E	A	D	F	F
牙神幻十郎	C	G	F	F	B	G	G	F
リムルル	B	E	E	E	D	H	E	E
ナコルル	B	J	E	J	C	I	F	E
風間火月	B	D	F	C	B	D	F	C
風間蒼月	B	C	F	C	B	C	F	C
天草四郎時貞	B	D	F	C	B	D	F	D
服部半蔵	B	F	E	D	A	A	F	E
ガルフォード	C	E	E	G	B	F	F	C
柳生十兵衛	B	D	F	H	A	D	F	G
花諷院骸羅	B	D	E	D	B	D	E	E
橘右京	D	B	F	G	A	F	F	E
千両狂死郎	C	F	E	I	A	B	E	D
シャルロット	B	F	F	D	C	D	F	E
首斬り破沙羅	B	D	E	E	B	C	F	E
タムタム	A	D	E	F	A	D	E	F
緋雨閑丸	E	I	E	F	E	I	F	F

※Aが最も評価が高く、B、Cとなるに従って評価は下がる。

システム

キャンセル技大全

担当：FRS-N,O

技の隙を最少に

「キャンセル」は格闘ゲームで欠かせないテクニック。通常技の戻りモーションを、必殺技の入力を行うことによって強制的になくすものだ。通常技をキャンセルすれば、必殺技を続けて繰り出せ、攻撃の優先権を譲らない。

また、キャンセルをかける必殺技によっては、一連の連続技が成立する場合もある。

本作にはこれら基本的なキャンセルから、独特のものまで存在する。ここではそれら重要なテクニックを解説する。

コマンド技キャンセル

ここでいうコマンドとは、各種必殺技にレバー＋ボタン操作で出せる「システム上の技」の一部も含む。

●必殺技キャンセル

通常技の最中に必殺技のコマンドを入力して、その戻りモーションを消し、入力した必殺技に繋ぐことを指す。これによって相手を固める「連携」や、一度の仰け反り中に数回の技を続けて叩き込む「連続技」が成立するのだ。

このとき、キャンセル可能通常技の戻り時ならば、いつでもキャンセルできることを覚えておこう。

ただしキャンセルできる幅が広いだけ、キャンセルをかけるタイミングが重要になってくる場合がある。「このキャンセルは最速で行う必要がある」という記述を見たら、これを思い出してほしい。繋がらない場合があるのだ。

●システム技キャンセル

「当て身／ダッシュ／避け／回り込み／ダウン攻撃」などをシステム技という。これらによるキャンセルは、必殺技キャンセルと同じ要領でできる。ただし、必殺技～と同じく、全キャラでは括れない。

たとえば、「Aというキャラの中斬りが必殺技およびシステム技でキャンセルがかかる」としよう。しかし「Bというキャラの中斬りは必殺技でキャンセルできるが、システム技ではキャンセルできない」ことがある。ひとつキャンセルがかかればその通常技になんでもキャンセルがかかるとは限らない。ここが必殺技キャンセルと、システム技キャンセルの違いだ。

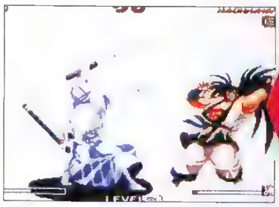

必殺技キャンセルできるからといって、


システム技でもキャンセルできるとは限らない。

●硬化キャンセル

システム技キャンセルならでは、というものに「キャンセル当て身」がある。キャンセルというと、ヒットさせることを前提に考えるが、この当て身キャンセルはその逆で、ガード前提で用いる。


当て身を入力しておけば、


硬化の後半をキャンセルしてこの通り。

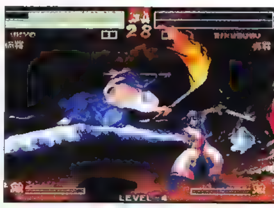
ガードされると反撃を受けてしまう技があるとしよう。ガードされると、あとは反撃を待つのみ。しかし、この技がガードされたら、当て身を入力しよう。すると、ガードされたときの弾かれモーションの最後をキャンセルして、当て身を出せるのだ。

本来は反撃されるはずの場面で、逆に切り返せるのだ。これを知るか知らないかでは大きな違い。今まではガードされると反撃を受ける理由で使っていなかった技も、使えるようになるわけだ！

このテクニックは、たとえ必殺技でも、ガードされたときに硬直するものなら有効。

実はこれは当て身に限ったことではなく、「技の硬直の後半部分は、別のコマンド技でキャンセルできる」のだ。


硬化を短縮できるのは通常技だけではない。


必殺技にも応用可能だ。

なお、弾かれモーションがどこからキャンセルできるかは、技によって違う。斬り攻撃をガードさせて「カキーン」と鳴った瞬間にキャンセルがかかる技もある。これに反応して反撃する相手には、無敵必殺技で返すこともできる。

●ガード不能の回り込み

システム技キャンセルで面白いものに「キャンセル回り込み」がある。この回り込みで通常技をキャンセルできるキャラがいるが、斬り攻撃を出し、その技がガードされる直前にキャンセルで回り込むと、ガードされるはずの斬り攻撃がガード不能になる。これはタイミングがシビアだし、当て身を使った硬化時間短縮のように全キャラでできるわけでもない。しかし何回かに一回は成功するレベルなので、それができるキャラにはアドバンテージとなるだろう。


うえっ、ガードできない！マジですかあ…。

●残像キャンセル

通常技を出した瞬間にコマンド技を入れると、通常技が一瞬見えて必殺技が出ることがある。これが残像キャンセルと呼ばれる現象で、このおかげで必殺技が出しやすくなっている。これが残像として残る場合、どこまで残るかはその通常技によって異なる。これを利用すると、通常技を出すと見せかけていきなり必殺技を出すという、フェイントじみたことも可能だ。

●C＋D↓Aキャンセル

14連斬を始めとするコンビネーション始動技である「連続斬り入り込み」。このC＋Dは、ヒットさせたときの相手の仰け反りが長い。そのためコンビネーションが決めやすくなっているが、それを使って普段では不可能な連続技を成立させられるのだ。

C＋Dがギリギリヒットする間合いから連続斬りを始めると、一部のキャラ以外はつぎのAが空振りする。しかし、このAを残像キャンセルして必殺技を出せば、通常繋がらない技が連続技になる。

たとえば、柳生十兵衛（羅刹）の「激 双嵐陣」は普通にキャンセルから出しても連続技にならない。しかし、防御崩しから一歩前進C＋D↓Aを出してAを空振り、残像キャンセルで「激 双嵐陣」を出せば繋がる。

これは硬化が長いC＋Dの後Aを空振りし、さらに残像キャンセルすることによって、自分のほうが早く動けるようにしているのだ。

余談までにC＋D自体は半蔵、ガルフォード、蒼月、火月の4キャラに限り直接キャンセル可能。ただし、半蔵＆ガルフォード組と蒼月＆火月組とではC＋Dに関するキャンセルの属性が異なる。簡単に説明すると、半蔵タイプのC＋Dは必殺技、システム技ともにキャンセルがかかるが、蒼月タイプは同じ必殺技でも技を出すボタンでキャンセル可、不可が違う（例：C＋Dキャンセル浮月はDボタンで出したときのみキャンセル不可など）。


C＋Dのみ当てて、


Aは残像キャンセルで武器飛ばしを入力。


すると、こんな技でも連続に！！

システム

連続斬り(入り込み)

担当：P.鈴木

単発重視の「斬り合い」の中で異色の存在なのがこの「連続斬り入り込み」システム。単純な操作が売りのサムライに複雑な操作のシステムが出てきてしまったのでつらい、そう思う人もいるかもしれない。しかしこの連続斬りシステムは試合の勝敗を左右するほど重要な内容なのである。出せるようになるまでしっかり練習しなければならないぞ。

入り込みについて

CDボタンを同時に押すことによって連続斬り入り込みを出すことができる。この斬りを相手にヒットさせることにより、その後のボタンの組み合わせによる「連続斬り」を出すことができるぞ。

ここでの注意点は、必ず1斬目はヒットさせないと始動しないこと。ガードされた場合は通常技と同じように弾かれてしまう。だが弾かれた後に当て身を構えておくと実は強かったりする。



スキが大きそうだが、実は反撃できない。当て身を置こう。

さて、入り込みをヒットさせることに成功した場合だが、以下の行動をとることができる。

●連続斬り（共通技）
AAA
ABC
BBC
●連続斬り（固有技）
●14連斬
➡AABBCCABC
（Cを連打）



忍者系は1斬目にキャンセルをかけることもできる。

連続斬りについて

この連続斬りについて補足的にだが説明しておこう。

①キャンセルをかけられるポイントが存在する

ほとんどのキャラのBBCのCの部分がこれに当たる。一部のキャラのAAAの3斬目にもキャンセルが可能だ。この性質がどう働くかというと、



連続斬りのBBC、これにキャンセルをかけて、



必殺技につなぐ。かっこよさを追求してもいいね。

②連続斬りで吹っ飛んだ相手には少しの間くらい判定が残っている。

という要素と組み合わされて、連続技が可能になるというものだ。詳しくは確定技のページの方も見てほしい。

③バリエーションが豊かで見た目に楽しく、かっこいい

サムライの世界においてはかなり重要な要素なのだが、「どこがどうかっこいいのか」という点はシステムページのため省略させてもらう。

勝ちを重視した観点から言わせてもらえば、14連斬からではつながらない武器飛ばし技をBBCなどからつなぐ、この程度の使い方しかないだろう（しかし③は重大だ）。

固有の連続斬りはその名の通りキャラ特有の斬りの組み合わせである。探してみよう。でも③重視になっている。

14連斬について

連続斬りといえば即ちこれを指すというくらい使用度が高いシステムがこの14連斬である。この14連斬についても説明しよう。

①キャンセルをかけられるポイントが存在する。

これも確定技ページを見てほしい。前述のものと一緒だ。

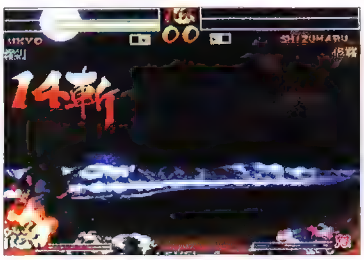
②14連斬を出しきれば自分から怒ることができる

出しきれば、という点がポイント。例えば、

・14連斬中にタイムアップ



時間切れでもせっせとボタンを押しておけば、



見事に怒れる。きっと興奮して顔が赤くなるんだろうね。

・14連斬の13斬目で相手を倒してしまった、もしくはガードされてしまった場合でも怒ることができるのである。怒りゲージが溜まるスピードが遅いキャラは、自分から14連斬を決めていく必要があると言えよう。

まとめ 整理しよう

斬り入り込みはリーチが短いものの、ガードされても小斬り並みのスキのなさで、ヒットすれば中斬り並みのダメージを与え、自発的に怒るか、大ダメージを与えつつ相手の武器を飛ばすことが可能。つまり出の遅いキャラはともかくとして、斬り入り込みが届く間合いではこの技を連発していればそれだけで強いことになる。使えるぜ14連斬。

おまけだ。小ネタをどうぞ。

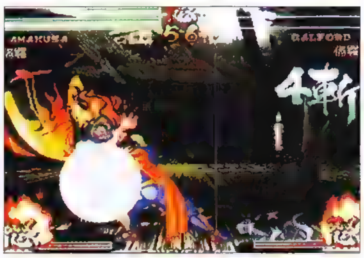
・14連斬をくらったら怒り爆発で回避できる。



怒らせてたまるかぁー！ちゅどーん。あっ俺が怒ってる。

・面倒な人は剣客がお薦め。連続斬りが簡単で攻撃力大。

・連ね斬りは連続斬りと違う。



剣客はCD同時押しでオート始動。そしてこの減り。でも怒れん。

システム

予約入力

担当：はまー

「サムライスピリッツ天草降臨」には、今までの対戦格闘ゲームには見られなかった独特のコマンド入力方法がある。タイミングが重要なポイントを占める天草降臨の対戦において、より戦略的に攻撃を組立られるこの入力法、もはや必須と言ってもいいテクニックだろう。その仕組みをしっかりと理解して、実戦で大いに役立てていきたい。

予約入力 そのシステムを探る

普通コマンド技を出す時は、「レバーを特定の組み合わせで素早く入力し」「それと同時（もしくは直後）にボタンを押し」「技が出せる状態ならばそれが出る」という手順を踏む。要するに、コマンドが完成した時点で技が出ない状態——ガード硬直中やダウン中など——でボタンを押しても無意味なので、プレイヤーはその「動ける瞬間」を逆算し、タイミングを計ってレバーを入力し始める必要があった。

「あった」と書いたのは、天草降臨ではこのタイミングをある程度無視できるからである。それを可能にする入力法こそ、これから説明する「予約入力」なのだ。

まずは、具体的な操作から。

1.コマンドを入力する
2.入力後、その時に用いたボタンをそのままずっと連打する
3.コマンド完成時にそれが出ない状態だった場合、出せる状態になった瞬間そのコマンド技が出る

（といった感じになる。ここで注意するのは、

・ボタンはずっと同じでなければいけない
・1回の操作で出せる技は1回だけ

という点。「〜＋斬るボタン」の技の場合、ABCどれでも出るが、Aで入力したのであればAだけ連打し続ける必要がある。また、連打し続ければ同じ技がずっと出続けるということもない。一度その技が出たら、（たとえ出た瞬間に潰されたとしても）改めてレバーから入力し直す必要がある。


右京のしゃがみ大斬りはキャンセルできないが、すでに⬇↘➡Aを入力しておく


まだ硬直中。しかし、この間もA連打。


すると技の終了直後に朧刀が。



予約旋風が潰されて、気づかず連打していると、



小斬りが暴発してしまう。

この「コマンド技が出せる状態になる前に、コマンドのみを前もってリザーブする」入力方法を「予約入力」と呼ぶわけだ。

いつ使う？

この予約入力は同じボタンを連打する必要があるため、もともとボタン連打を必要とする技や14連斬などのコマンド技では真価を発揮できない（もっとも、レバー前＋ボタン連打の技では例外的に予約ができないが）。これが活躍するのは、「必殺技」「武器飛ばし技」「当て身」「ダッシュ」を使用する時だ（一応、例のスタートボタンを使ったやつでも可能ではある）。

ダッシュについて補足すると、これはボタンを使わないが、コマンド（➡➡ or ⬅⬅）入力後、その方向へレバーを入れっぱなしにしておけばいい。動けるようになった瞬間、一切の予備動作なくダッシュしてくれる。


ダッシュはその方向に素早く3回入力すると出しやすい。


「カクッ」という動作をせずにスムーズに走りだす。

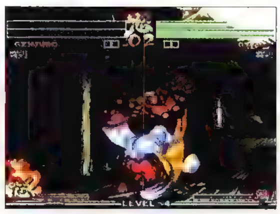
では、この予約入力をいかなる場面で用いると効果的か、いくつかの例を挙げてみよう。

基本テクニック

●起き上がり

無敵技を持つキャラは、倒れている最中に予約しておけば、まず間違いなく反撃できる。入力方向に戸惑うこともない。

知識として、連打中は新しいコマンドを入力しないかぎり、レバーはどこに入ってもOKということを覚えておこう。クイックや移動起き上がりをする時に役立つ。


➡⬇↘A連打後、➡で移動。


裏に回っても、ちゃんと振り向いてくれる。

●防御崩しから

防御崩し中に予約し硬直が解けた瞬間に技が出るようにすれば、与えるダメージの威力・安定度が格段にアップする。また、踏み込み技を当てたい時にもダッシュを予約できるので、ボタンを押すタイミングに集中できる。

ここで武器飛ばしが入るキャラは確実に決めたいが、注意点が一つ。A＋Bを連打する時、途中で1回でもAやBになってしまうと、予約がキャンセルされてしまう。ある程度タイミングをとって、連打は2〜3回で済むようにしたい。

余談だが、踏み込んだ瞬間

SYSTEM システム

にボタンを押しても技は出ない。さらにこの時ボタンを連打し続けると、「技の出ないダッシュ」が予約されてしまう（つまりずっと技が出ない）ので注意。



画面端だとダッシュを予約入力しても技が出せない。

●キャンセル

天草降臨のキャンセルは、各モーションごとにできる・できないが細かく設定されている（詳しくはキャンセルのページ参照のこと）。特に遅めキャンセルはタイミングが難しいので、予約入力で確実に出せるようになるのは大きいはず。



ボタン連打で裏桜花を出したら、押しっぱなしで跳ねさせよう。

また、攻撃がヒットした瞬間にキャンセルしないとつながらないような技でも、これを使えばほぼベストのタイミングで出すことができる。14連斬では使いづらいのが残念だが、連ね斬りからは確実につなげられる。

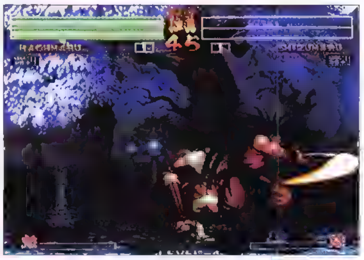


6段目の前に入力しておこう。

もう一つ、剣が弾かれた時の硬直をキャンセルする時にも使える。ヒット時とガード時、どちらの場合でも同じコマンド技が出せるぞ。

●ジャンプの着地に

天草降臨では、高い打点でジャンプ攻撃を当てると相手の硬直が小さく、着地した瞬間に投げなどで反撃を受けることが多い。これは目ジャンプ（別ページ参照）などで回避できるが、着地前にバックダッシュや必殺技（もちろん投げられないもの）を予約しておけば確実に回避できる。これは、相手を跳び越してしまった時にも非常に有効。

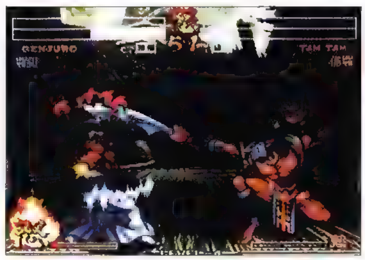


少なくとも、投げを食らうことはない。

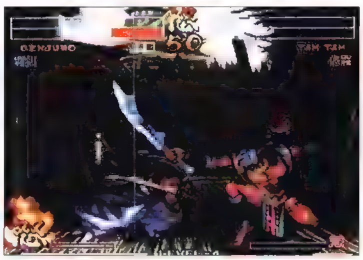
●反撃時に

解釈の範囲が広い書き方だが、要するにやられ中やガード硬直中でもボーッとせず、できることはしておこうということだ。

やられ中でも無敵技を持っているキャラであれば、相手が連続技などを失敗した瞬間に反撃できる。一部の大斬りはやられ方によっては確実に反撃できる時があるので、速い突進技を持っているキャラはそのへんもチェック。



このやられ方はのけぞりが短いので、



あんな技や、こんな技で反撃可。

ガードの場合、もともとの硬直自体が短めなので予約を生かせるとは言い難いが、心がけていれば自然と反撃タイミングが早くなってくる。特に大斬りガード後のダッシュ投げは重要で、間合いによっては確実に決まる。

応用してみよう

ここからはキャラごとに予約入力を活用した戦法を紹介してみよう。今までタイミングが難しく実戦で使えなかったものもあるはず。

●覇王丸

小の旋風裂斬を連発し、跳んできたら弧月斬。旋風裂斬の隙は竜巻が消えるのと同時に解けるので、ボタンは連打しっぱなしでいい。相手が普通のジャンプ攻撃を狙ってきた場合、ベストの位置でないかぎり食らおうが食らうまいが弧月斬で撃墜できる。ジャンプ攻撃後地上で弧月斬をガードする相手には、予約をキャンセルしてダッシュ投げだ。



ボタンを連打しながら、跳んだのを見て弧月斬入力。

●半蔵

烈風手裏剣を地上で入力しつつボタン連打、その後レバーを上方向に入れれば、ジャンプした瞬間に超低空で出せる。手裏剣は中段なので、連係中にさりげなく使えると便利。

羅刹の場合、いろいろな技の隙を静音や猿舞でフォローできる。近距離でしゃがみ大斬り→静音は、意外と引っかかりやすい。

●右京

昇りツバメを地上の連携中に出す時は、技の硬直中に入力しておくといい。ただ、⬇↘➡の地上必殺技と入力が重複しているため、キャンセル可能なタイミングで入力されているとこちらが暴発してしまう。使う状況を選んでいこう。

●幻十郎

防御崩し→小三連（空）殺は、予約のおかげで大安定。遠しゃがみ中斬りをキャンセルする時もかなり楽になる。

●十兵衛

予約を利用した絶　水月刀連打が強い。十兵衛は怒り状態がすぐに冷めてしまうが、隙なく連発しているとなぜかいつまでもなくならない。

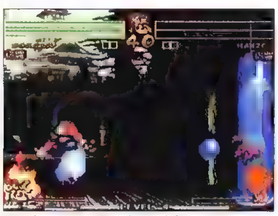
●火月

修羅は、何らかの硬直中に大爆殺を予約しておくといい。

羅刹で連ね斬りを当てたら、六道烈火を予約すれば完璧。ゲージが残っているようなら炎邪覚醒までつなごう。

●蒼月

修羅で、怒りマックス時の予約月光連打はかなりヤバい。特に画面端で大をガードさせた時はもう・・・。



レバーぐるぐる＋C連打。たまに浮月がでるのがまたたいい感じ。

羅刹は、円月の地上予約がおもしろい。超低空ジャンプ攻撃で翻弄しよう。

システム

避け・回り込み

担当：借金

天草降臨のシステムの中では最もマイナーな部類である避け・回り込み。実際その存在すら忘れてゲームを楽しんでいる人がほとんどで、使い方を研究せずに封印した人もいるのではないだろうか。確かにこのシステム自体は対戦の核になるわけではないので、入り込みや怒り爆発に比べて対戦における重要度が低い。そのため覚えずに対戦をしているのであろうが、使ってみるとこれが結構役に立ったりするのだ。そんなシステムである避け・回り込みをここで説明していこう。

避けって使えるの？

まずは避けについて説明しよう。

避けというのは、相手の攻撃を一時的にすかす時に用いるシステムで、A+Bと入力することで発動する。

入力と同時に避け動作は認識され、一定時間防御崩し以外の攻撃を受け付けない無敵状態になる。そして隙の大きい大斬りや対空に用いるような必殺技に避けを合わせれば、技の硬直に反撃することもできるため、一見すると性能がいいように思える。

確かに相手の攻撃を回避しつつ攻撃するのがこの避けというシステムの理想的な使い方であるが、避けにはリスクももちろんある。

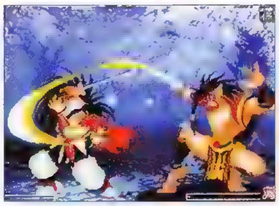
そもそも避け動作がメインで使われたKOFシリーズの94、95に登場した避け動作は、投げられ判定がある代わりに出始めから終わりまでいっさいの打撃に対して無敵であるというものだった。今回天草降臨で登場した避けは、それとはちょっと性能が異なる。入力と同時に防御崩し以外の攻撃から無敵状態になるという点では同じなのだが、避け動作における無敵時間が終了してから自分が動けるようになるまでにわずかではあるが時間の差が存在しているのだ。

これがどういうことを指しているかというと、避けの終わり動作に若干のやられ判定があるということにほかならない。つまり天草降臨の避けシステムは、

「入力と同時に防御崩し以外の攻撃に対して無敵になる反面、避けの終わりにやられ判定が存在する。」



避け動作開始から一定時間はいかなる打撃も受け付けない。



しかし避けの終わりに思いきりやられ判定が存在している。

というわけなのだ。避けの終わりにやられ判定が存在するためそこに技を重ねられるとその攻撃は確定してしまう。そのため使えないと判断されてあまり使用されないのであろう。しかしどんなに使いづらいシステムにも必ずどこかに使い道があるもの、ではどういうときに使用するのであろうか。

●良い例：ガードされた後に強力な弾きキャンセル技を装備しているキャラの地上技後に合わせる。

中斬り→弧月斬、アンヌムツベ、円殺陣というふうにガードされても攻撃する術を残されたキャラに対して通常技をガードした後に避けを使用すれば必殺技がすりぬける。

弧月斬や光翼刃、円殺陣といった対空技をすかしたのなら技の硬直に反撃もできる。アンヌムツベはいってしまうのでその後の状態は五分。ガードした方がいいともいえるので削られたくもない状態なら使おう。



攻撃をガードした後弾きキャンセルができる相手には、



避けを使って技をすかせば一瞬にしてチャンスが生じる。

●悪い例：出の速い小斬りなどに合わせて使う。

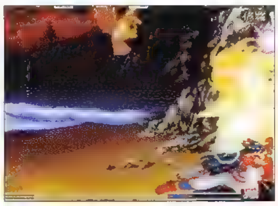
これは避け動作自体に罪は無いのだが、避けられた相手がもう一度技を出すと硬直に出の速い技が重なってしまうためあまりいい選択ではない。この時には出の速い技を持っているキャラならそれを使うか、当て身をいれるといった方が適切である。

避けの使い方はこんなところであるが、使うに当たり注意点がある。

それは避けの終わりにやられ判定が存在するため多段技や出が遅い技がくると危険ということ、つまり弾きキャンセル対策に用いるときに武器飛ばし技を出されると出が遅いのでちょうど避けの終わりの硬直にかち合う恐れがあるということだ。相手が怒り状態の時には使わないほうが無難といえる。もう一つは画面端の突進技だ。普段なら突き抜ける突進技が端のため残っているのでくらってしまう。端にいるときは相手によって使えなくなる。



技の出が遅い武器飛ばしを使われると終わりの硬直にヒット。



画面端の突進技も同様に避けの終わりに技が重なってしまう。

回り込みを使う

続いて回り込みを説明しよう。相手との間合いが一定以内にあり、またお互いが向きあっている状態で地上にいるときに前入れA+Bと入力すると回り込みが作動する。斬紅郎をプレイしていた人にはおなじみのシステムであるが、相手をまさに形容どおり回り込むので成功すると場合によるがかなり分がいい状態になる。

なぜ分がいい状態かというと、回り込みが成功すると相手の背を取る形になるので、回り込まれた相手は反対方向を向いた状態になる。この状態から回り込もうとすると反対側に技を出そうとしたり、防御崩しを狙おうとすると反対側に攻撃（投げすかりモーション）が出てしまうので相手の方を向くまで攻撃できないからである。とはいえ次にくる攻撃がガードできないほどひどくはない。

ではなぜ場合によるかというと、回り込みが決まった際に相手がガードをしていた場合は動くまでに時間がかかるため不利になってしまうが、回り込みに反応してガードを解けばすぐに相手の方を向けるため5分以上になれるからである。

●回り込みの使い方

次は気になる使い方だが回り込みを使うポイントとして望ましいのは、

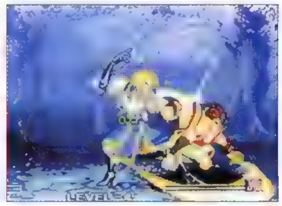
「打撃技と併用できる」ような状態だ。地上で攻撃と並行して回り込みが使えれば攻めの幅が広がるので理想的といえよう。ただし前述したとおり、一定間合い内からでしか回り込みはできないためこれも制限が加わってしまうが…とりあえず使えるポイントをまとめてみよう。

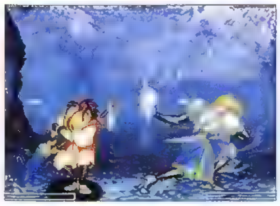
・跳び込みから回り込む
・キャンセルして使う
・相手の攻撃に合わせる

跳び込み→地上技のタイミングでたまに回り込みを混ぜることで相手の虚をつくこと

SYSTEM システム

ができる。また跳び込みをわざとスカルようにだすことで投げにきた相手を回り込むといった使い方もできる。


わざと相手を追い越すように跳び込み、投げを誘っておいて、

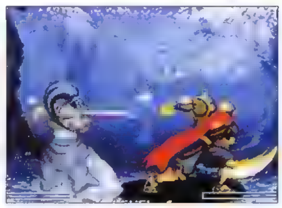

回り込む。この流れは結構絵になっている。

キャンセルして使うのはこの延長。跳び込み→地上技→回り込みとキャンセルのかかる地上技から回り込むというもので、かなり効率のいい回り込みといえよう。しかし地上技がヒットしているのに回り込んでしまうのは少しもったいない。が、逆にガードされると隙の大きい技なら使える。

相手の攻撃に合わせるというのは、文字通り相手の斬りに合わせて回り込みを敢行する荒技。一定間合い内にいないと避けに化けてしまうため使うにはかなりの勇気と覚悟がいるもののうまく相手の背後を取れればこの状況はかなり有利であろう。

続いて回り込んだ後の攻防を紹介しよう。

回り込みが決まった直後に相手が技を出した場合、すべて反対側に技が出てしまうためこのときはもう確定する出の速い技から最大ダメージを取るべきだろう。


こうなってくれればなんでも入る。最大ダメージを狙おう。

普通に回り込みが決まったときの選択肢は以下のとおり。

地上に照準を絞るなら防御崩しと入り込みや中斬りなどダメージを取れる打撃で2択をかけていく。

相手が振り向くのを予測したときがこれ。振り向いてガードを読んだら防御崩しを、振り向いて攻撃を読んだらそれよりも出の速い入り込みや中斬りということだ。

跳ぶことも考えて割り振るなら防御崩しと対空攻撃を使う。

これは相手に近寄るまで防御崩しを狙っておき、相手がもし跳んだらそこで対空攻撃に切り替えるというもので、回り込まれた側の選択肢を考えるとかなり使えるといえるだろう。


まずは防御崩し狙いで近寄ろう。


相手が跳んだのを確認したら迎撃だ。動かなかったら崩す。

以上が回り込みの主な使い方だ。今回この場で紹介することができた避け・回り込みは対戦にアクセントをつけるかくし味程度のものだが、対戦の幅が少しでも広がることはいいことなので自分なりに使い道を考えてみるとさらに面白くなるだろう。

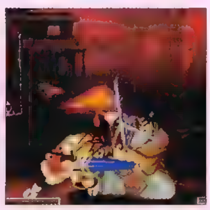
今ガードしてたって!!

地上技からキャンセルして回り込みを使うことで相手を惑わしながら戦うことができ、またガードされたときの隙を減らすことができるので割と重要だというのは本文でも述べてきたが、地上技キャンセル回り込みを使うことでかなりいかした投げキャラになる奴がいるので紹介しよう。緋雨閑丸君とリムルルちゃんである。


今回のお得情報は、この2人以外にはあまり意味がないよん。

「いきなりそんなこといわれても全然意味が判らないし何より心の準備ができてないっす」てな輩はお茶でも飲んで5分の小休止、紅蘭は飛行機がいかれた後どこに着地したのだろう？など普段あまり考えない小さな疑問を抱きつつ次に進むといい感じだね。

使う技は閑丸なら近下中斬りと下大斬り、リムルルは近下中斬りで、この技にキャンセルして回り込むポイントは、各技の攻撃が発生した瞬間である。うまく攻撃が発生したフレームに回り込みが成立するとなんとガードができないではないか（驚）。

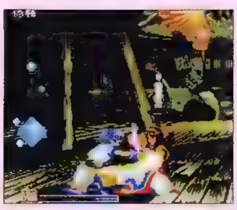

攻撃が発生するポイントで回り込む。んっこの辺か？


うまく成功すれば打撃技からガード不能技に早変わり。

普通キャンセルがかかるポイントというのは攻撃が発生する前の動作か攻撃発生後となっており、発生する前の動作にキャンセルをかければ攻撃を消して次の動作が始まり（俗にいう空キャンセル）攻撃が発生した後のキャンセルならば相手にガードorヒットした後にキャンセルした技が始まるはずである。ではなぜ2人のこの技にこのような現象が起こったのであろうか。


このようにガードかヒットしてから次の動作が始まるのが普通。

攻撃が発生するフレームにキャンセルがかかってしまうからであるのはいうまでもないが、その技が回り込みであったため攻撃に対するガードモーションを強制的に解いてしまうからというのが今のところ有力である。ガード不能状態になるとはいえそれより速ければガードして終わるため難易度とダメージを考えれば全然可愛いものなので愛嬌で済む程度。逆に閑丸、リムルル使いはいい投げ技が増えたと割り切って練習してものにすると対戦の選択肢が増えていいんじゃないかな。


どうせなら一つの技として迎えると共に練習してものにしよう。

システム

確定技特集

担当：M.D.S.-ジョッキー☆笹岡

確実に決まる技 それが確定技

このサムライ天草においては、確定技というのは、基本的には連続技なのだが、このゲームならではの特徴として、防御くずし（投げ）や、連続斬り入り込みからの14連斬、BBC、連ね斬りなどといった、特徴的な連続攻撃がある。

これらの特徴的な連続攻撃の状態から、確実に決まる連続技を総称して、確定技と呼ばせてもらう。

ここに挙げた状況からは、確実にいつも、相手側が同じ様なやられ状態になるので、そこから入る連続技は、確実にいつも同じモノが決まるというわけだ。

簡単に言うと、相手が立ち状態だろうがしゃがみ状態だろうが、これらの技を入れると、いつも同じ様なやられグラフィックになる。だから、そこからは必ず同じ連続技が決められるということだ。

そして、これらの確定状況から繰り出される連続技は、どれもすさまじい威力を持ったものばかりだ。きっと実戦において効果を発揮してくれるだろう。



防御くずしや14連斬からは必ず同じやられポーズなので…、



必ず決まる！これが確定技。

確定技 そのスゴイところ

確定技のスゴイところは、いつでもその状況さえ出来れば、そのあとの展開が自分でシミュレーションできてしまうというところだ。

まず、防御くずしから武器飛ばしが確実に決まるキャラや、14連斬が確実に入るキャラなんかは、それを知っているだけでもかなり有利な戦いが出来る。

更に、14連斬から武器飛ばしにつながるケースも多く見られる。怒り状態からは、確実に決めていきたい連続技だ。

14連斬から決まらないキャラは、連続斬りのBBCから武器飛ばしが決まるケースも多い。

つまり、これさえ知っておけば、実戦でいきなりこの状況が来たときにも、あわてずにこれらの連続技を入れられるように練習しておけば、ミスのない対戦が望める訳だ。

確定技からの応用

確定技は、いくつもの確定技を組み合わせることによって、連続技の組み立てができるのもポイントだ。

例えば、シャルロットは防御くずしからの14連斬が確定技だ。

でもって、14連斬から連ね斬りはキャンセルでつながるので、連ね斬りは確定。で、連ね斬りからは立ち中斬りを入れるとして、更に、立ち中斬りからは、再び連ね斬りがキャンセルで入る。

そして、2回目の連ね斬りから、最後の6斬めをキャンセルすると、スプラッシュグラデーション、またはクリスタルローズが確定技。

と、こうやって連続技をシミュレーションしていくと、実際に試してみなくとも、シャルロットの連続技がシミュレート出来るのだ。

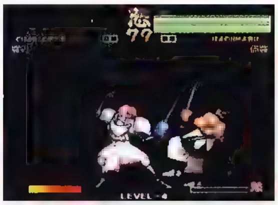
ちなみにこの連続技は実際に決めることができる。

・防御くずし↓14連斬↓連ね斬り↓立ち中斬り↓連ね斬り↓立ち中斬り↓連ね斬り↓スプラッシュグラデーションorクリスタルローズ

ゲージがフルに溜まっていれば、連ね斬りを3回入れてから武器飛ばしに持っていくことが可能。

こういったシミュレーションを重ねていって、実際に決めることの出来る究極連続技を、頭の中で作ることが出来るのが、確定技の醍醐味でもあるのだ。

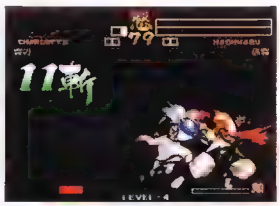
キャラクターによって、さまざまな連続技が出来ると思うので、みんなで探そう。



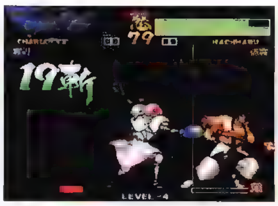
シャルロットは、防御くずしから…、



14連斬。そこから…、



連ね斬り。更に…、



立ち中斬り。これを2～3回やって…、



3回目の連ね斬りをキャンセルして、武器飛ばし！

画面端はその限りではない

ここでは全キャラの確定技をピックアップして表にして紹介しているのだが、ひとつ注意してもらいたいことがある。

それは、ここにある表には、画面端などの特殊な状況のことは除いてあるということだ。

画面の端なら、防御くずしから、ほとんどのキャラが14連斬につなげることが出来るだろう。

また、防御くずしや14連斬からの一閃なども、どのキャラクターでも出来る連続技だ。

この表では、そういった特殊な状況が必要なものや、全キャラ確実に決まる当たり前のものは割愛してあるので、ご了承いただきたい。

ただし、キャラクター限定にて決まるものについては、分かっている限り「キャラ限」として表に書いてあるので参照してもらいたい。

連ね斬り有効活用講座

さて、怒り爆発からの、ABCボタン同時押しの連ね斬り。この技の使い方にも、少々ポイントがあるのだ。

通常は、この連ね斬りを使う場合、1回同時押しして、6斬（シャルロットは7斬）まで出して、そこから連続技や一閃を入れるものだ。

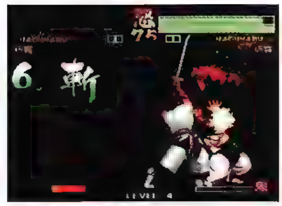
しかし、実はこの連ね斬りは、6斬のときにもう一度ABC同時押しして、連ね斬りを増やすことが出来る。

すると、怒り爆発のゲージは減らずに、追加で2斬増えて8斬になる。これが1回増やした場合だ。

そして、こんどは8斬のときに、再びABC同時押しすると、更に1斬増えて、9斬になるのだ。

ここがポイント。

ここでまた調子に乗ってABC同時押ししてしまうと、ここから連ね斬りのフィニッシ



連ね斬りの始めは、6斬めまで出る。ここでABCを押すと…、



追加の2斬が出て、8斬に。更にここでABCを押すと…、



追加で1斬増えて、9斬になる。押しすぎないように注意。

ュが出てしまい、怒り爆発ゲージが全てなくなり、怒り終了になってしまうのだ。

なので、通はここまでの追加入力でABC入力を止めて、一閃なり武器飛ばしなり、通常技につなぐなりするのが良いのである。



押しすぎると連ねフィニッシュになり、ゲージが消えて以上。

注意したいのは、この追加入力は、ABCを連打していると、先行入力が効いてしまい、勝手にフィニッシュが出てしまうことだ。これに十分注意しながら、できる限り連ね斬りを伸ばして、連続技に持っていこう。なぜそんなにまでして連ね斬りを増やしたいのかというと、この追加入力分の連ね斬り（7、8、9斬め）は、そこまでの6斬目までよりも、数段威力が大きいのである。これをみすみす入れない手はない！しかも、怒り爆発ゲージは減らないというオマケ付きだ。



これが始めの6斬の威力。



そして、これが追加で9斬まで入れたとき。この威力！

表1 連ね斬り追加入力からの技の入りやすさ

	6斬	8斬	9斬
蒼月	小斬り	中斬り、月光(小)	小斬り
シャルロット	中斬り	なし	中斬り
十兵衛	小斬り	小斬り	小斬り
狂死郎	小斬り	小斬り	中斬り、鬼の舞
タムタム	小斬り	中斬り	中斬り
ナコルル	下小斬り	下小斬り	なし
ガルフォード	下小斬り	下小斬り	下中斬り、L.S.T
骸羅	小斬り	小斬り	中斬り
覇王丸	中斬り	中斬り	小斬り
幻十郎	中斬り	中斬り	小斬り、下中斬り
火月	中斬り、14連	中斬り、14連	中斬り、14連
右京	中斬り	中斬り	中斬り
リムルル	中斬り	なし(コンルノンノ)	なし(コンルノンノ)
半蔵	中斬り、14連	中斬り、14連	中斬り、14連
閑丸	中斬り	中斬り	中斬り
破沙羅	中斬り	小斬り	中斬り
天草	なし(凶冥十殺陣)	なし(凶冥十殺陣)	なし(凶冥十殺陣)

伸ばしたほうがつながりやすいキャラもいるのだ

連ね斬りを追加で入力したい、もうひとつの理由は、連ね斬りの6斬めよりも、8斬めや9斬めのほうが、そのあとに連続技がつながりやすいキャラもいるからなのだ。

例えば、千両狂死郎の場合、連ね斬りの6斬めからだと、立ち小斬りくらいしかつながらないのだが、連ね斬りを9斬めまで追加した場合、そこからだと、立ち中斬りや、はたまた修羅の武器飛ばしの、鬼の舞までもがつながってしまうのだ。

まあ、逆に追加するとつながりにくくなるキャラもいるのだが、基本的には、威力が上がる分、追加したほうがお得ということだ。

各キャラクターによって、どの場所が一番次につながりやすいのかを、まとめて表にしたので見てもらおう。

小、中斬りを基準に、どのような技が入るのかを大体示しておいたので、入りやすさの基準にはなるだろう。

あとはこれを見て、確実に連ね斬りを追加入力から連続技が入れれるようになれば、連ね斬りを使いこなしていると言えるだろう。

キャラ別確定技ワンポイント

さて、ここからは、各キャラクター別に、下にある表を見ながら、ポイントを紹介していきたい。そのキャラクターの特徴的なつながりかたや、実戦において非常に有効な連続技について、簡単だが全キャラ見ていくとしよう。

表の見方

表には、各キャラごとに確定技が表記されているが、さしあたって、画面端限定のものや、また全キャラ共通の一閃などのものは書かれていないのでご了承いただきたい。

でもって、まず全体の見方

		投げ	BBC	14連斬	連ね斬り
蒼月	修羅	立ち中斬り、立ち大斬り（△）、AAA（キャラ限）、BBC（キャラ限）、14連（キャラ限）	月光（小） 消波・風月斬（△）	消波・風月斬 （12・13段目）	消波・風月斬、立ち小斬り、中斬り（8斬目）、月光（小・8斬目）
蒼月	羅刹	立ち中斬り、立ち大斬り（△）、AAA（キャラ限）、BBC（キャラ限）、14連（キャラ限）	月輪波（小・中） 月昇・水柱波	月昇・水柱波 （12・13段目）	月昇・水柱波、立ち小斬り、中斬り（8斬目）
シャルロット	修羅	立ち大斬り、スプラッシュファーント、パワーグラデーション（前・後ろ△）、14連斬	パワーグラデーション（小） スプラッシュグラデーション	パワーグラデーション、スプラッシュグラデーション、（12段目）	立ち中斬り、スプラッシュファーント、パワーグラデーション、スプラッシュグラデーション
シャルロット	羅刹	立ち大斬り、パワーグラデーション（前・後ろ△）、バイオネットラージュ、リオンランセ、クリスタルローズ（前）、14連斬	パワーグラデーション（小）、バイオネットラージュ、クリスタルローズ（端）	パワーグラデーション、バイオネットラージュ（小）、クリスタルローズ）、（12段目）	立ち中斬り、パワーグラデーション、リオンランセ、クリスタルローズ
十兵衛	修羅	立ち中斬り→水月刀（小） 八相発破（△）	二ッ角羅刀	二ッ角羅刀、水月刀（中・小） （12段目）	立ち小斬り 二ッ角羅刀
十兵衛	羅刹	立ち中斬り→水月刀（小）	なし	水月刀（中・小） （12段目）	立ち小斬り
狂死郎	修羅	立ち大斬り、しゃがみ大斬り、回天曲舞、跳尾獅子（前・後ろ△）、鬼の舞（前）	跳尾獅子（中・小）、回天曲舞、火炎曲舞（怒り時）、鬼の舞	火炎曲舞（怒り時）、回天曲舞、蝦蟇地獄、（12段目）	立ち小斬り、しゃがみ中斬り、火炎曲舞、蝦蟇地獄、立ち中斬り（9斬目）
狂死郎	羅刹	立ち大斬り、しゃがみ大斬り、血風独楽、狂死郎演舞、血肉の舞（前）、跳尾獅子（小）	血風独楽、跳尾獅子（小） 血肉の舞	跳尾獅子（小）、狂死郎演舞、血風独楽、血肉の舞、（12段目）	立ち小斬り、しゃがみ中斬り、血肉の舞、立ち中斬り（9斬目）

だが、△印が付いているモノは、決まるが、入りにくいモノや、入っても反撃されてしまう（意味のない）ものだ。

キャラクター限定の場合には（キャラ限）と記してある。キャラごとに防御くずし後の間合いが違ったり、体の大きさなどで誤差があるためだ。

更に、各項目ごとの見方だが、まず、防御くずしの場合は、端限定はなし。

前、後ろ両方決まる場合は無印、前後限定の場合は、そのつど（前）（後ろ）と記してある。

BBCの場合は、基本的に最後のCにキャンセルしてつながるモノである。

14連斬は、キャンセルして入るタイミングを（○○段目）と記してある。

また、特殊なモノで、14連斬から14連斬がつながるものは、同じく入れるタイミングを（）で書いてある。

この場合には、キャンセルはしないでつなげる特殊なモノだ。

最後に、連ね斬りだが、この表では、基本的に6斬目から入る技を記してある。特に○斬目と書いてないモノはすべて6斬目から入るモノだ。

連ね斬りのところで（○斬目）とあるものは、6斬目からではつながらないが、追加入力することによってつながるものである。

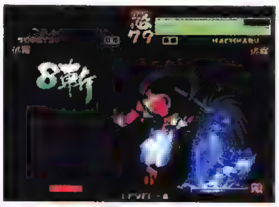
表の見方はこんなところ。あとはキャラ別の項目で細かく見ていきたい。

蒼月

蒼月は、投げからの14連斬が入るが、タイミングがシビアな上に、キャラによっては入り込みを当てたあとに間合いが離れてしまうので、いまいち実戦的ではない。具体的には、半蔵、ナコルルなどは後ろに投げると入り込みを当てたあとに間合いが離れる。

また、14連斬からの武器飛ばしはもちろん、連ね斬りからも修羅、羅刹とも武器飛ばしがつながる。これは心強いぞ。

また、連ね斬りは8斬目まで追加してから立ち中斬りを入れたり、修羅なら月光（小）が入るので（結構減る）、是非試してみよう。



連ね8斬からの月光。割といい減りだ。マニアック。

シャルロット

投げからの14連斬は、実は半蔵やナコルルなどの一部のキャラには入らない。一応キャラ限である。

しかし、ほとんどのキャラには14連斬↓怒っていれば武器飛ばしが確定するので、強い。

また、連ね斬りから立ち中斬りが簡単につながり、そこからまた連ね斬り↓とできるので、怒り爆発からの連続技が非常に実戦的。

十兵衛

このキャラはほとんど連続技とは縁のないキャラなので、大体連続技は、修羅は二ッ角羅刀、羅刹は水月刀と覚えておこう。

投げからの八相発破は、全然当たらないので△だ。

二ッ角羅刀の大は、追加入力するよりも、落として小ダウン攻撃したほうが減るようだ。

千両狂死郎

投げからの武器飛ばしは、修羅、羅刹とも前に投げればほとんどのキャラに安定して入る。後ろに投げないように注意しよう。

羅刹なら、14連斬から武器飛ばしが入るのでいいのだが、修羅は、BBCのあとしかない。修羅の連続技は、あまり実戦的ではないようである。

タムタム

タムタムもまた、連続技には縁がない。

投げからの14連斬が安定してはいるが、14連斬からの連続技が貧弱だ。

だから、投げからは大斬りを入れるのが良い。

ポイントは、連ね斬りからの攻撃。

追加入力すると、立ち中斬りが非常につながりやすくなるので、是非とも追加入力しよう。

そのあとは、ゲージがあれば再び連ね斬りでもいいし、ゲージがなかったらそのまま一閃だ。

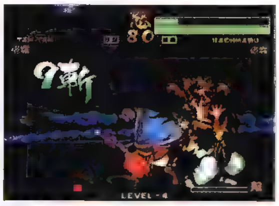


連ね9斬からは立ち中斬り。これまたマニアック。

ナコルル

投げからの安定連続技、ダッシュ小斬り↓アンヌムツベは、小斬りをキャンセルしないでダイレクトにアンヌムツベがつながる。

あとはたいしたものがないが、実は、14連斬や連ね斬りからカムイリムセにつながるので、そこから…。



追加入力すると、次の立ち中斬りがつながりやすい。

ガルフォード

投げからの14連斬は、一部のキャラを除いて、12斬目まででしか入らない。

しかし、怒り状態なら、そこから（12斬目から）キャンセルで武器飛ばしが入るし、そうでなくともプラズマブレード、ライトニングスラッシュが入るので、強力なことに変わりはない。

でも、ダメージ優先なら、迷わず投げ↓しゃがみ大斬りで安定だ。

連ね斬りからは9斬目からしゃがみ中斬りや、羅刹ならL・S・Tなどがつながるが、あまり実戦的じゃない（しかも全然減らない!!）ので、通常は6斬目からしゃがみ小斬りを狙いたい。が、これまたムズいので、ガルフォードは連ね斬りは連続技に向いてないようだ。

		投げ	BBC	14連斬	連ね斬り
タムタム	修羅	バグナ・デオス（小・△）、立ち中斬り、立ち大斬り（△）、しゃがみ大斬り、AAA、ABC、BBC、14連斬	バグナ・デオス（中・大）、ムーラ・ガブル（上・小）	バグナ・デオス（中）、ムーラ・ガブル（下・小）、（12段目）	立ち小斬り、バグナ・デオス、立ち中斬り（8、9斬目）、バグナ・バグナ（小・8斬目）
タムタム	羅刹	バグナ・デオス（小・△）、立ち中斬り、立ち大斬り（△）、しゃがみ大斬り、AAA、ABC、BBC、14連斬	バグナ・デオス（中・大）、ムーラ・ムーラ（上）	バグナ・デオス（中）、ムーラ・ムーラ（下）、（12段目）	立ち小斬り、バグナ・デオス、立ち中斬り（8、9斬目）
ナコルル	修羅	立ち中斬り、アンヌ ムツベ（小）、ダッシュ小斬り→アンヌ ムツベ（大）	シチカッエトゥ（端・小）、レバー前+D（△）、アンヌ ムツベ	アンヌ ムツベ、カムイ ムツベ、カムイ リムセ+返し、（11・12段目）	しゃがみ小斬り、アンヌ ムツベ、カムイ ムツベ、レラ ムツベ、カムイ リムセ+返し
ナコルル	羅刹	立ち中斬り、ダッシュ小斬り→立ち中斬り	レバー前+D（△）、カムイ　リムセ（小）	カムイ リムセ+返し、（11・12段目）	しゃがみ小斬り、カムイリムセ+返し
ガルフォード	修羅	しゃがみ大斬り、14連斬、しゃがみ中斬り→プラズマブレード	なし	プラズマブレード、（12段目）	しゃがみ小斬り、ラッシュドッグ、プラズマブレード、しゃがみ中斬り（9斬目）
ガルフォード	羅刹	しゃがみ大斬り、14連斬、しゃがみ中斬り→プラズマファクター（B・キャラ限）	なし	プラズマファクター（B）、ライトニングスラッシュ、L．S．T、（12段目）	しゃがみ小斬り、プラズマファクター（A、B）、プラズマブレイク、しゃがみ中斬り（9斬目）、L.S.T（9斬目）
骸羅	修羅	ジャンプ大斬り（後ろ）、立ち小斬り、AAA、ABC、BBC、右下+D、14連斬→必殺技（怒り時・拳舞）、つかむぞ〜（石頭・尻めくり）、かちあげ	つかむぞ〜組み天井、かちあげ、みだれうち、拳舞	拳舞、かちあげ、みだれうち、（12段目）	立ち小斬り、拳舞、立ち中斬り（9斬目）、かちあげ（9斬目）
骸羅	羅刹	ジャンプ大斬り（後ろ）、立ち小斬り、AAA、ABC、BBC、右下+D、14連斬→喝!、14連斬、喝!	喝!、仁王爆雲殺	喝!、（12段目）	立ち小斬り、喝！、立ち中斬り（9斬目）

骸羅

修羅は、投げから14連斬↓武器飛ばしと、王道の連続技が決まってGOODだが、羅刹は可哀想だ。

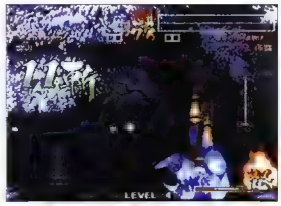
ただし、後ろ投げからジャンプ大斬りが連続技になるので、それが救いか？ジャンプ大斬り↓14連斬↓喝！とか。ジャンプ大↓しゃがみ中斬りのが減るかも？

連ね斬りからの立ち小斬りは、キャンセル出来ないのだが、そのあとにまた連ね斬りを連打していれば、わずかに戻りのスキをキャンセルして出せるのでつながるぞ。狙おう。


後ろ投げから…、



連ね斬り９斬から…、


L.S.Tだ。全然減らない。でもマニアック。


ジャンプ大斬り。端ならこのあとまだ出来そう。

覇王丸

覇王丸は、羅刹が断然面白い。

羅刹は、14連斬からの凪刃↓弧月斬、もしくは断空烈斬が、端＆キャラ限という条件付きだが決まるのがおいしい。キャラ限は覇王丸、幻十郎、天草、十兵衛、破沙羅の5人以外はOKだ。

14連斬や連ね斬りからは、修羅、羅刹ともに安定して武器飛ばしが入るので、基本性能自体はとても高い。BBCからの武器飛ばしは、あえて狙う必要はないぞ（特に天覇封神斬は、ヒットしても反撃を受ける!）。

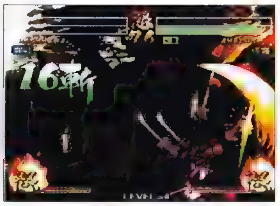
で、羅刹の14連斬↓剛破は、これまた…。



14連斬から…、



凪刀。更にここから…、



弧月斬。怒り付きならキャラ限で断空烈斬も入るぞ。

幻十郎

こいつも14連斬、連ね斬りからは安定して武器飛ばしが入るキャラ。

投げからの14連斬はキャラ限で、火月、蒼月、タムタム、天草、骸羅、右京、シャルロット、ガルフォードの8人に決まる。更にシャルロットは前限定で、ガルフォードは後ろ限定と、覚えにくいぞ。

投げからBBCは安定して決まるのだが、そこから表にあるように五光などにはつながらない。

なぜなら、距離が離れてしまってBBCの最後がスカってしまうからである。

でも、連続技には不自由してないし、いいかな。なんせ全キャラ後ろ投げからダッシュ中斬りが入って…。

火月

修羅は、BBCからの焦熱魂がつながるが、これは炎を2個～3個出してある状態から、C、Dボタンで出したときのみつながる条件付き。

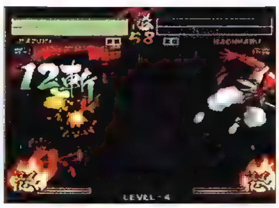
14連斬からの火炎撃のキャラ限は、骸羅1キャラにのみ入る。なぜか骸羅にだけつながるのだ。不思議。

羅刹は、怒り時に14連斬↓六道烈火の2発目で止めてからの炎邪覚醒がカッコ良く、しかも安定。六道烈火は外したら痛いなんてものじゃないから、怒り時にはこれで安定しよう。

また、14連斬からの14連斬は、AABBCCのC（6斬目）を出したあとに、ノーキャンセルでタイミング良く入れると決まる…。



骸羅限定、14連斬から火炎撃。



14連斬が決まったら、六道烈火を入れて…



怒り時なら、炎邪覚醒！カッコイイ！

橘右京

修羅、羅刹ともに、BBCからの武器飛ばしが入るが、14連斬や連ね斬りからも安定して決まるので、使う必要はない。

		防御崩し	BBC	14連斬	連ね斬り
覇王丸	修羅	弧月斬（大）、疾風弧月斬、中斬り、天覇封神斬	弧月斬（大）、天覇封神斬、烈震斬（小・中）	弧月斬、天覇封神斬、（12段目）	弧月斬、立ち中斬り、天覇封神斬
覇王丸	羅刹	弧月斬（大）、疾風弧月斬、中斬り	凪刀（端）、天覇断空烈斬	弧月斬、凪刃→弧月斬（端）、凪刀→天覇断空烈斬（端キャラ限）、天覇断空烈斬、剛破、（12段目）	弧月斬、立ち中斬り、天覇断空烈斬
幻十郎	修羅	三連殺（小）、光翼刃、14連斬（キャラ限）、BBC、ダッシュ中斬り（後ろ）	光翼刃、五光斬、桜華斬	三連殺（小）、桜華斬、五光、（12段目）	立ち中斬り、三連殺（小）、五光
幻十郎	羅刹	三空殺、光翼刃、14連斬（キャラ限）、BBC、百鬼殺、裏五光、ダッシュ中斬り（後ろ）	光翼刃、百鬼殺、裏五光（密着）	三空殺、裏桜華・菖蒲、裏五光、（12段目）	立ち中斬り、三空殺、裏五光
火月	修羅	ダッシュ中斬り→大爆殺、中斬り（キャラ限）、AAA、ABC	大爆殺、焦熱魂（D・炎×2～3）、火炎撃	大爆殺、火炎撃（キャラ限）、（10段目）、14連斬（６段目）	立ち中斬り、14連斬
火月	羅刹	ダッシュ中斬り、中斬り（キャラ限）、AAA、ABC	愚連脚、炎邪覚醒	六道烈火、愚連脚、六道烈火→炎邪覚醒、（10段目）、14連斬（６段目）	立ち中斬り、愚連脚、14連斬
右京	修羅	立ち中斬り、ツバメ返し	ツバメ六連、非剣・ささめゆき→ツバメ返し（小）	朧刀、ささめゆき、ツバメ六連、（12段目）	立ち中斬り、朧刀、ツバメ六連
右京	羅刹	立ち中斬り、ツバメ返し、雲雀→しゃがみ大斬り（前）	陽炎、雲雀、ささめゆき・閃（端）、夢想残光霞	雲雀→しゃがみ大斬りorツバメ返し（端）、夢想残光霞、（12段目）	立ち中斬り、雲雀→しゃがみ大斬りorツバメ返し、夢想残光霞

BBCから非剣ささめゆき↓昇りツバメは、ほんとにお遊びである。BBCを非剣でキャンセルして、そのあとにすぐ昇りツバメだ。

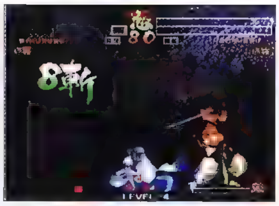
リムルル

投げからは立ち大斬りが安定で、14連斬からはコンルノンノが安定である（羅刹はルプシトゥム）。

コンルからは、必ず追い打ち（大）を狙うように。画面端なら歩いて、中央なら走って追い打ちだ。

連ね斬りからは、8斬目からもコンルノンノが決まるので、必ず8斬目まで増やしてからコンルノンノを入れよう。

連ね斬り8斬目↓一閃よりも、連ね斬り8斬目↓コンルノンノ↓追い打ち（大）のほうが断然威力が高い。これだけでゲージ1本以上減るのだ！



連ね８斬から…



コンルノンノ。そして…

14連斬13斬目からの入り込みは、タイミング良く、火月と同じ要領だ。しかしタイミングは火月よりもムズいぞ…



大の追い打ち！ゲージ１本もらい。

半蔵

半蔵は、修羅、羅刹ともに武器飛ばしにつなぎたかったらBBC↓武器飛ばしとやるしかないが、別に武器飛ばしにこだわらないなら、怒っているときに入り込みが入ったら、14連斬↓爆炎龍↓ジャンプ大斬りの安定連続技を狙おう。これがまたいい減りする。

あとは、連ね斬りから14連斬が入るので、連ね斬り↓立ち中斬り↓連ね斬り↓14連斬↓爆炎龍↓ジャンプ大斬り、といった連続技も考えられるね。

緋雨閑丸

閑丸は、修羅のほうは武器飛ばしがつながらないのでダメなのかと思うが、投げから立ち大斬りが画面端、後ろ投げ限定で入り、なんと立ち大斬り↓しゃがみ大斬り↓円殺陣とつながる。でも円殺陣は出さないで、立ち大斬り↓しゃがみ大斬りのほうが減る。

BBC↓狂落斬は、始めにCDの入り込みを入れたDから溜め始めるので、BBCを出来るだけゆっくり入力して、Cキャンセルで出すとつながる。

連ね斬りからの狂落斬は、Dを押したままABC同時押しして出来るので、ずーっと溜めてからやれば、最大威力の狂落斬を連続技にすることが出来る。



狂落斬を連続技に。マニアックだ。

破沙羅

投げから入れる技は、相手ののけぞり具合によって変えていかないとダメ。

ガルフォードや天草などの近いキャラは、立ち中斬りを入れて、他の遠いキャラには、ダッシュ中斬りを入れるのがベスト。他に決まる技が少ないので、ちゃんと練習しよう。

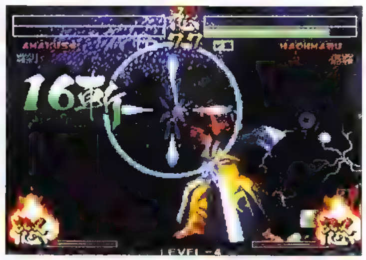
修羅の14連斬、連ね斬りからの影縫いは、キャラ限で破沙羅や火月などにしか入らない。

羅刹の地刺しは、体の大きいキャラ、骸羅などにしか入らない。

天草

天草の14連斬は、玉がくるくる回っていて、キャンセルのタイミングがつかみにくいのが特徴だ。

タイミングは遅めで、キャンセルするというよりはゆっくりダイレクトに入れる感じ。武器飛ばしにつなぐ場合も、羅刹で飛び道具につなぐ場合もタイミングは一緒だ。



14連斬から飛び道具↓武器飛ばし。キャンセルタイミングを練習しよう。

羅刹は、怒り時なら、14連斬↓冥府魔障弾↓凶冥十殺陣という連続技が決まる。

でも、羅刹で怒っていれば、14連斬↓冥府魔障弾↓14連斬↓冥府魔障弾…あ、でもこれは端でないとね。

あとは君たちの創意工夫にかかってる！

状況別の確定技が分かったら、あとは君たちが頭の中で連続技をシミュレートして、新たな連続技を考え出すのみだ。

このあとは、各キャラクターごとの連続技、そして即死連続技特集へと続く。より込み入った状況でないと決まらない連続技もあるので、バリエーションは豊富だ。

		防御崩し	BBC	１４連斬	連ね斬り
リムルル	修羅	ダッシュ大斬り、立ち大斬り、立ち中斬り	カムイシトゥキ（端）、コンルノンノ	カムイシトゥキ（△）、コンルノンノ、（11段目）、14連斬（13段目）	立ち中斬り、カムイシトゥキ（△）、コンルノンノ、
リムルル	羅刹	ダッシュ大斬り、立ち大斬り、立ち中斬り、ルプシトゥム（小・中）（後ろ）	ルプシトゥム（中・大）ルプシカムイエムシ	ルプシトゥム、（11段目）、14連斬（13段目）	立ち中斬り、ルプシトゥム
半蔵	修羅	BBC、しゃがみ大斬り（後ろ）立ち中斬り、右下＋D	封じ手・微塵隠れ、爆炎龍、	封じ手・微塵隠れ、爆炎龍、（11・12段目）	立ち中斬り、爆炎龍、封じ手・微塵隠れ、14連斬
半蔵	羅刹	BBC、しゃがみ大斬り（後ろ）立ち中斬り、右下＋D	封じ手・毒龍、爆炎龍	封じ手・毒龍、爆炎龍、（11・12段目）	立ち中斬り、爆炎龍、封じ手・毒龍、14連斬
閑丸	修羅	円殺陣（中・大・小△）、立ち中斬り、しゃがみ大斬り、CCD	円殺陣、五月雨斬り、霧雨刃（中・大）、狂落斬	円殺陣、五月雨斬り、（12段目）	立ち中斬り、円殺陣、五月雨斬り、狂落斬
閑丸	羅刹	円殺陣（中・大・小△）、立ち中斬り、しゃがみ大斬り、雨流裂殺刃、CCD	円殺陣、霧雨刃（中・大）、雨流裂殺刃、狂落斬	円殺陣、雨流裂殺刃、（12段目）	立ち中斬り、円殺陣、雨流裂殺刃、狂落斬
破沙羅	修羅	近立ち中斬り（キャラ限）、ダッシュ大斬り、影縫い（後ろ・キャラ限）	影縫い（小・中）	影縫い（小・キャラ限）	立ち中斬り、影縫い（小・キャラ限）
破沙羅	羅刹	近立ち中斬り（キャラ限）、ダッシュ大斬り	地刺し	地刺し（端・キャラ限）	立ち中斬り
天草	修羅	しゃがみ中斬り、ダッシュ中斬り（キャラ限）	瘴氣断（端）、凶冥十殺陣	凶冥十殺陣、瘴氣断、（12段目）	凶冥十殺陣
天草	羅刹	しゃがみ中斬り、ダッシュ中斬り（キャラ限）	戒烈掌（端）、凶冥十殺陣	戒烈掌、冥府魔障弾、凶冥十殺陣、冥府魔障弾→凶冥十殺陣、（12段目）	凶冥十殺陣

SAMURAI SPIRITS

技表

技表を見る前に

以降のページは、各キャラクターが持つ必殺技を簡単に紹介するものです。必殺技の紹介は、修羅、羅刹ごとに行い、それぞれコマンド欄の色でどちらのものかを区別するようになっています。詳細は左記参照。



キャンセル可能技表は、通常技のキャンセルの、可不可をまとめたものです。表記は以下参照。

○＝可　×＝不可
△＝攻撃判定発生後は可能
○／×＝複数ヒット技

操作ボタン／レバー

キャンセル可能技表

	A	B	C	D	➡+D
立ち遠距離技	○	×	×	○	×
立ち近距離技	○	○	×	⬇+D	ダッシュ
屈み遠距離技	×	○	×	×	×
屈み近距離技	×	○	×	⬊+D	
踏み込み中	×	×	×	×	

キャラの状態　キャンセルの可不可

覇王丸

修羅

奥義　旋風裂斬



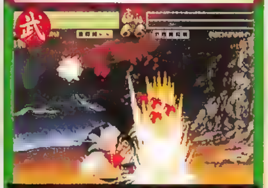
奥義　弧月斬



奥義　疾風弧月斬



奥義　烈震斬



秘奥義 天覇封神斬



羅刹

奥義　旋風裂斬・刹



↓↘→　＋斬る

奥義　弧月斬



→↓↘　＋斬る

奥義　疾風弧月斬



剛破



旋風波



風刃



←↓↙　＋斬る

秘奥義 天覇断空烈斬



キャンセル可能技表

	A	B	C	D	→+D
立ち遠距離技	△	○	△	×	×
立ち近距離技	△	○	×	↓+D	ダッシュ
屈み遠距離技	○	○	×	×	×
屈み近距離技	△	△	×	↘+D	
踏み込み中	△	△	×	×	

連続斬り入り込みからのキャンセル

1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	B	○	B	○	C	○
1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	A	○	A	○	A	×
1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	A	○	B	○	C	×

14連斬キャンセル表

1斬		2斬		3斬		4斬		5斬		6斬		7斬		8斬		9斬		10斬		11斬		12斬		13斬		14斬	
C+D	×	A	○	A	○	B	○	B	○	C	×	C	×	A	○	B	×	C	○	C	×	C	○	C	×	C	×

ナコルル

修羅

※1：発動中ABCDで緊急停止

※2：ヒット後任意のボタンで返し攻撃

アンヌ　ムツベ（※1）



レラ　ムツベ



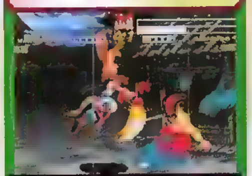
カムイ　リムセ（※2）



鷹に掴まる



鷹掴まり攻撃【横/下】



カムイ　ムツベ



シチカプ　エトゥ



エレルシ カムイ リムセ



羅刹

カムイ　リムセ



狼にまたがる／降りる



レバー任意の方向+D

狼乗り攻撃



メル　シキテ



※：シクルゥ乗り時

カント　シキテ



※：シクルゥ乗り時

分離攻撃（メルorイメルorカント シキテ中）



イメル　シキテ



ジャンプ中 ＋斬る（or ＋斬る）

※：シクルゥ乗り時

エブンキネ　シキテ



ヌペキ カムイ シキテ



キャンセル可能技表

	A	B	C
立ち遠距離技	○	×	×
立ち近距離技	○	○	×
屈み遠距離技	×	○	×
屈み近距離技	×	○	×
踏み込み中	×	×	×

D	→+D
○	×
↓+D	ダッシュ
×	×
↘+D	連続斬り入り込み
×	B+C × / B × / B × / C ○/○

シクルゥ乗り時		ママハハ掴まり時
AorB	ジャンプAorB	AorB
○（※1）	○（※1）	○
屈AorB	ジャンプC	C
○（※1）	○（※1）	○
C	踏み込み斬り	
○（※1）	×	
屈みC	B+C	
○（※1）	○（※2）	

※1：キャンセルでダッシュが可能　※2：イメル　シキテでキャンセル可能

14連斬キャンセル表

1斬		2斬		3斬		4斬		5斬		6斬		7斬		8斬		9斬		10斬		11斬		12斬		13斬		14斬	
C+D	×	A	○	A	○	B	○	B	○	C	×	C	×	A	×	B	×	C	×	C	○	C	○	C	×	C	×

リムルル

修羅・羅刹共通

カムイ シトゥキ


コンルシラル


コンル メム


ルプシクアレ（ニシ）


コンルノンノ


ルプシ カムイ エムシ（ニシ）

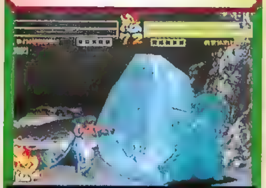

ルプシ トゥム


コンル メム


ルプシ クアレ（トイトイ）


ウブン オプ


→ ＋斬るボタン連打

ルプシ カムイ エムシ（トイトイ）


ルプシ カムイ ウェイサンペコル


※武器なし時のみ

キャンセル可能技表

	A	B	C	D	→+D
立ち遠距離技	×	○	○／×	×	×
立ち近距離技	×	○	○／×	↓+D	ダッシュ
屈み遠距離技	×	○	×	×	×
屈み近距離技	×	○	×	↘+D	
踏み込み中	×	×	×	×	

連続斬り入り込みからのキャンセル

1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	B	○	B	○	C	○
1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	A	○	A	○	A	×
1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	A	○	B	○	C	×

※：連ね斬り６斬めもキャンセル可能

１４連斬キャンセル表

1斬		2斬		3斬		4斬		5斬		6斬		7斬		8斬		9斬		10斬		11斬		12斬		13斬		14斬	
C+D	×	A	○	A	○	B	×	B	×	C	×	C	×	A	○	B	×	C	○	C	×	C	×	C	×	C	×

服部半蔵

修羅

忍法　爆炎龍



忍法　影分身



忍法　うつせみ天舞



忍法　うつせみ地斬



忍法 身代わりの術＝仏（天舞）



忍法 身代わりの術＝鬼（地斬）



烈風手裏剣



モズ落とし



モズ落とし―颯―



封じ手　微塵隠れ



羅刹

忍法　爆炎龍



忍法　影分身



忍法　静音



忍法　猿舞



烈風手裏剣



忍法　爆炎微塵隠れ



封じ手　毒龍



キャンセル可能技表

	A	B	C	D	→+D
立ち遠距離技	○	×	×／×	○	×
立ち近距離技	○	×	×／○	↓+D	ダッシュ
屈み遠距離技	○	○	△	×	×
屈み近距離技	○	○	△	↘+D	
踏み込み中	×	×	※1	×	

※1：攻撃判定発生前かつ烈風手裏剣でのみキャンセル可能

連続斬り入り込みからのキャンセル

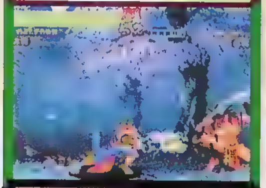
1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	B	○	B	○	C	○
1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	A	○	A	×	A	×
1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	A	○	B	○	C	×

14連斬キャンセル表

1斬		2斬		3斬		4斬		5斬		6斬		7斬		8斬		9斬		10斬		11斬		12斬		13斬		14斬	
C+D	○	A	○	A	○	B	×	B	○	C	×	C	×	A	×	B	×	C	○	C	○	C	○	C	×	C	×

ガルフォード

プラズマブレード



シャドーコピー【ライト／レフト】



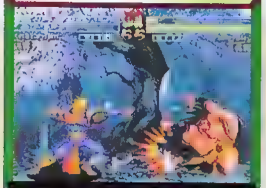
レプリカアタック【ヘッド／リア】



イミテイトレプリカ【ヘッド／リア】



ラッシュドッグ



マシンガンドッグ



レプリカドッグ



オーバーヘッドクラッシュ



ダブルメガストライクヘッズ【ヘッド／リア】



羅刹 修羅

プラズマファクター【立ち／しゃがみ】



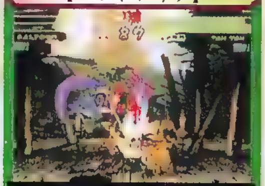
プラズマブレイク



シャドーコピー【ライト／レフト】



レプリカアタック【ヘッド／リア】



イミテイトレプリカ【ヘッド／リア】



ストライクヘッズ



ダッシュストライクヘッズ



ライトニングスラッシュ



ライトニングストライクスリー



キャンセル可能技表

	A	B	C	D	→+D
立ち遠距離技	○	×	×	○	×
立ち近距離技	○	○	×	↓+D	ダッシュ
屈み遠距離技	―	―	―	○	×
屈み近距離技	○	○	×	↘+D	
踏み込み中	×	×	×	×	

連続斬り入り込みからのキャンセル

1斬	2斬	3斬	4斬
C+D ×	B ○	B ○	C ×
1斬	2斬	3斬	4斬
C+D ×	A ×	A ×/×	A ×
1斬	2斬	3斬	4斬
C+D ×	A ×	B ○	C ×

14連斬キャンセル表

1斬	2斬	3斬	4斬	5斬	6斬	7斬	8斬	9斬	10斬	11斬	12斬	13斬	14斬
C+D ○	A ○	A ○	B ×	B ×	C ×	C ×	A ×	B ×	C ○	C ○	C ○	C ×	C ×

千両狂死郎

修羅

火炎曲舞


回天曲舞


蝦蟇地獄


大津波


血煙曲輪


跳尾獅子


羅刹

八岐大蛇


血風独楽


荒事師狂死郎“鬼の舞”


狂死郎宴舞


跳尾獅子・乱心


荒事師狂死郎“血肉の舞”


キャンセル可能技表

	A	B	C	D	➡+D
立ち遠距離技	○	○	○	○	○
立ち近距離技	○	○／△	○	⬇+D	ダッシュ
屈み遠距離技	×	○	○／△	○	×
屈み近距離技	○	○	○	↘+D	
踏み込み中	×	○	○	○	

連続斬り入り込みからのキャンセル

1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	B	×	B	○	C	○
1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	A	○	A	○	A	×
1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	A	○	B	○	C	×

14連斬キャンセル表

1斬		2斬		3斬		4斬		5斬		6斬		7斬		8斬		9斬		10斬		11斬		12斬		13斬		14斬	
C+D	○	A	○	A	○	B	○	B	○	C	○	C	×	A	×	B	×	C	×	C	○	C	○	C	×	C	×

橘右京

修羅　羅刹

非剣　ささめゆき



[illegible]

秘剣　ささめゆき



[illegible]

秘剣　ツバメ返し



ジャンプ中[illegible]

秘剣　朧刀



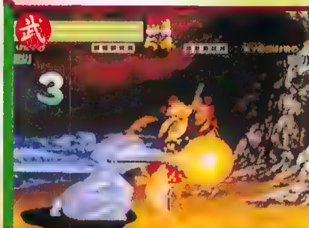
[illegible]

ツバメ六連



[illegible]

雲雀



↓↙←+D

秘剣ささめゆき・閃



↓↙←+斬る

秘剣ツバメ返し



ジャンプ中↙↓↘→+斬る

秘剣陽炎



↓↘→+斬る

夢想残光霞



←→↘↓+AB

キャンセル可能技表

	A	B	C	D	→+D
立ち遠距離技	○	○	×	×	×
立ち近距離技	○	○	×/×	↓+D	ダッシュ
屈み遠距離技	○	×	×	×	×
屈み近距離技	○	○	×/×	↘+D	
踏み込み中	×	×	×	×	

連続斬り入り込みからのキャンセル

1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	B	○	B	○	C	○
1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	A	○	A	○	A	○
1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	A	○	B	○	C	×

14連斬キャンセル表

1斬		2斬		3斬		4斬		5斬		6斬		7斬		8斬		9斬		10斬		11斬		12斬		13斬		14斬	
C+D	×	A	○	A	○	B	○	B	×	C	×	C	×	A	×	B	○	C	×	C	○	C	○	C	×	C	×

牙神幻十郎

修羅

桐覇 光翼刃



三連殺



桜華斬



雫刃



紅



五光斬



羅刹

桐覇　光翼刃



三空殺



裏桜華・菖蒲



※ボタン押しっ放しで跳ね返る

百鬼殺



紫暮



←↓↙＋斬る

裏五光



キャンセル可能技表

	A	B	C	D	➡+D
立ち遠距離技	○	○	×	×／○／×	×
立ち近距離技	○	○	×／×	⬇+D	ダッシュ
屈み遠距離技	○	△	×	○	×
屈み近距離技	○	○	×／×	⬊+D	
踏み込み中	×	×／×	○／×	×	

連続斬り入り込みからのキャンセル

1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	B	×	B	×	C	×/○
1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	A	×	A	×	A	×
1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	A	×	B	×	C	×

１４連斬キャンセル表

1斬		2斬		3斬		4斬		5斬		6斬		7斬	
C+D	×	A	×	A	○	B	○	B	○	C	×	C	×

8斬		9斬		10斬		11斬		12斬		13斬		14斬	
A	×	B	×	C	×	C	○	C	○	C	×	C	×

首斬り破沙羅

修羅 羅刹

友引



影縫い



影吸い



空刺し



鵺魂



影舞い・酬



刺し足



影出



➡⬇↘＋斬る

影吸い



⬇↙⬅＋任意のボタン

空刺し



ジャンプ中⬇↘➡＋斬る

地刺し



⬇↘➡＋斬る

影騙し



⬅⬇↙＋任意のボタン

影舞い・夢弾



⬅➡↘⬇＋AB

刺し足



キャンセル可能技表

	A	B	C	D	➡＋D
立ち遠距離技	×	×	×	○	×
立ち近距離技	×	○	×	⬇＋D	ダッシュ
屈み遠距離技	×	×	×	×	×
屈み近距離技	×	○	×	↘＋D	跳び⬇＋D
踏み込み中	×	×	○	○	○

連続斬り入り込みからのキャンセル

1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	B	○	B	○	C	○
1斬		**2斬**		**3斬**		**4斬**	
C+D	×	A	○	A	○	A	○
1斬		**2斬**		**3斬**		**4斬**	
C+D	×	A	○	B	○	C	×

※友引の投げ後のモーションもキャンセル可能

14連斬キャンセル表

1斬		2斬		3斬		4斬		5斬		6斬		7斬		8斬		9斬		10斬		11斬		12斬		13斬		14斬	
C+D	○	A	○	A	○	B	○	B	×	C	×	C	×	A	×	B	×	C	○	C	×	C	×	C	○	C	×

緋雨閑丸

修羅

緋刀流 五月雨斬り


緋刀流 霧雨刃（豪雨）


緋刀流 氷雨返し

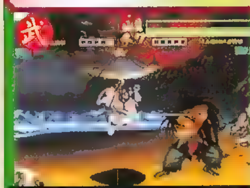

緋刀流 真・雨流れ狂落斬


緋刀流 梅雨円殺陣

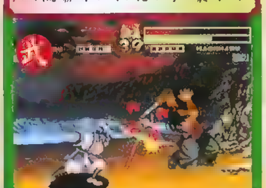

緋刀流禁じ手 暴雨強風斬


羅刹

緋刀流 時雨


緋刀流 小雨


緋刀流 雷雨


緋刀流 霧雨刃（※怒り時・豪雨～）


緋刀流 真・雨流れ狂落斬


緋刀流 梅雨円殺陣


緋刀流 禁じ手 雨流裂殺刃


キャンセル可能技表

	A	B	C	D	➡+D
立ち遠距離技	×	×	×	○	○
立ち近距離技	×	○	×	⬇+D	ダッシュ
屈み遠距離技	○	○／×	○/○/×	×	○
屈み近距離技	○	○	○/○/×	⬊+D	
踏み込み中	×	×	×	○	

連続斬り入り込みからのキャンセル

1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	B	○	B	○	C	○
1斬		**2斬**		**3斬**		**4斬**	
C+D	×	A	○	A	○	A	×
1斬		**2斬**		**3斬**		**4斬**	
C+D	×	A	○	B	○	C	○/×

１４連斬キャンセル表

１斬		２斬		３斬		４斬		５斬		６斬		７斬	
C+D	×	A	○	A	○	B	○	B	○	C	×	C	×

８斬		９斬		１０斬		１１斬		１２斬		１３斬		１４斬	
A	×	B	×	C	×	C	○	C	○	C	×	C	×

花諷院骸羅

修羅

ぶちのめし



からあげ



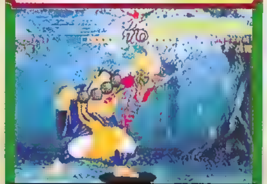
みだれうち



地震丸



つかむぞ〜　組み天井



つかむぞ〜　石頭



つかむぞ〜　尻めくり



拳舞



羅刹

百貫落とし



喝！

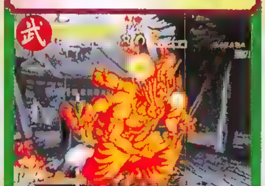


円心殺



↓↙←→＋斬る

仁王爆震殺



キャンセル可能技表

	A	B	C	D	→+D
立ち遠距離技	×	×	×	△	△
立ち近距離技	×	×	×	↓+D	ダッシュ
屈み遠距離技	×	×	×	×	×
屈み近距離技	×	×	○	↘+D	
踏み込み中	×	×	×	×	

連続斬り入り込みからのキャンセル

1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	B	○	B	○	C	○
1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	A	○	A	○	A	×
1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	A	○	B	○	C	×

素手時

立ち	屈み	跳び
○	○/○	○

14連斬キャンセル表

1斬		2斬		3斬		4斬		5斬		6斬		7斬		8斬		9斬		10斬		11斬		12斬		13斬		14斬	
C+D	×	A	○	A	○	B	×	B	○	C	×	C	×	A	×	B	×	C	○	C	×	C	○	C	×	C	×

※:15斬/×

天草四郎時貞

逢魔剣（前）



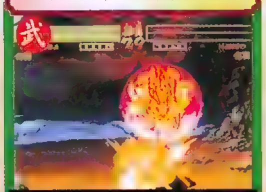
逢魔剣（後）



死霊刃



汝、暗転入滅せよ



天照封魔掌



瘴氣断



幽冥十殺陣



修羅 羅刹

逢魔剣（前）



逢魔剣（後）



冥府魔障弾



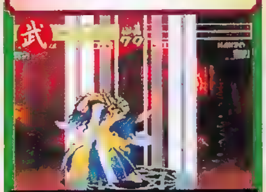
汝、暗転入滅せよ



戒裂掌



降魔招来破



幽冥十殺陣



キャンセル可能技表

	A	B	C	D	➡+D
立ち遠距離技	×	×	×	×	○
立ち近距離技	○	○	×	⬇+D	ダッシュ
屈み遠距離技	×	×	×	○	×
屈み近距離技	○	○	△	↘+D	
踏み込み中	×	×	×	×	

連続斬り入り込みからのキャンセル

1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	B	×	B	×	C	○
1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	A	×	A	×	A	×
1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	A	×	B	×	C	×

１４連斬キャンセル表

１斬		２斬		３斬		４斬		５斬		６斬		７斬	
C+D	×	A	○	A	×	B	○	B	×	C	×	C	×

８斬		９斬		１０斬		１１斬		１２斬		１３斬		１４斬	
A	×	B	×	C	○	C	×	C	○	C	×	C	×

柳生十兵衛

修羅　羅刹

喝咄水月刀



[illegible]

二ッ角羅刀



[illegible]

※強のみヒット後⬇＋Cで追い打ち斬り

八相発破



[illegible]

絶水月刀



[illegible]

喝咄水月刀



⬇⬊➡＋斬る

柳生心眼刀・天羅



⬇⬋⬅＋C

※上段攻撃を受け取る

柳生心眼刀・相破



⬇⬋⬅＋B

※中段攻撃を受け取る

柳生心眼刀・水月



⬇⬋⬅＋A

※下段攻撃を受け取る

柳生双月陣



[illegible]

激双嵐陣



[illegible]

キャンセル可能技表

	A	B	C	D	➡＋D
立ち遠距離技	○	○	×	○	×
立ち近距離技	○	○	×	⬇＋D	ダッシュ
屈み遠距離技	○	○	×	×	×
屈み近距離技	○	○	×	⬊＋D	
踏み込み中	○	○	○	○／○	

連続斬り入り込みからのキャンセル

1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	B	○	B	○	C	○
1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	A	○	A	○	A	○
1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	A	○	B	○	C	×

14連斬キャンセル表

1斬		2斬		3斬		4斬		5斬		6斬		7斬	
C+D	×	A	○	A	○	B	○	B	○	C	×	C	×

8斬		9斬		10斬		11斬		12斬		13斬		14斬	
A	×	B	×	C	○	C	×	C	○	C	×	C	×

シャルロット

修羅

パワーグラデーション



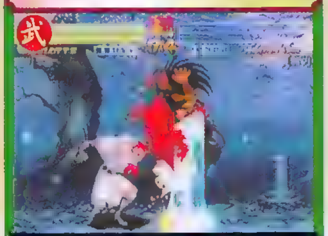
[illegible]

スプラッシュファーント



[illegible]

パワーグラデーション



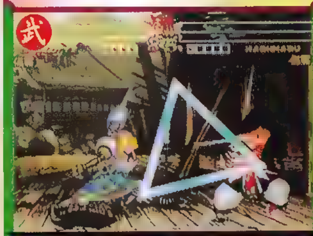
➡⬇↘＋斬る

リオンランセ



⬇↘➡＋D

トライスラッシュ



[illegible]

※ボタンの入力中は発射休止

スプラッシュグラデーション



[illegible]

バイオネットラージュ



⬇↘➡＋斬る

クリスタルローズ



⬅➡↘⬇＋ＡＢ

羅刹

キャンセル可能技表

	A	B	C	D	➡+D
立ち遠距離技	×	×	×	×	×
立ち近距離技	○	○	×	⬇+D	ダッシュ
屈み遠距離技	×	×	×	×	×
屈み近距離技	○	○	×	↘+D	
踏み込み中	×	×	×	×	

連続斬り入り込みからのキャンセル

1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	B	○	B	○	C	○
1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	A	○	A	○	A	×
1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	A	○	B	○	C	×

１４連斬キャンセル表

1斬		2斬		3斬		4斬		5斬		6斬		7斬		8斬		9斬		10斬		11斬		12斬		13斬		14斬	
C+D	×	A	○	A	○	B	×	B	○	C	×	C	×	A	×	B	×	C	×	C	○	C	○	C	×	C	×

タムタム 羅刹 修羅

パグナ・パグナ



ムーラ・ガブル 上



ムーラ・ガブル 下



アハウ・ガブル



パグナ・デオス



アハウ・ティウワカン



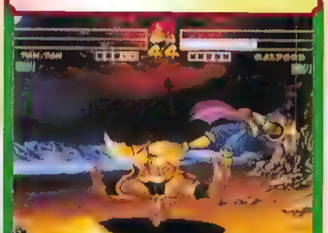
ガブルガブル



ムーラ・ムーラ（上／下）



パグナ・デオス



アハウ・ティウワカン



キャンセル可能技表

	A	B	C	D	➡+D
立ち遠距離技	○	○／○	○(※2)	×	○
立ち近距離技	○	○	×／×	⬇+D	ダッシュ
屈み遠距離技	○	○	×	○	×
屈み近距離技	○	○	×	⬊+D	
踏み込み中	○	○(※1)	×	×	

※1:遅め　※2:早め　※:素手の攻撃は、すべてキャンセル可能

連続斬り入り込みからのキャンセル

1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	B	×	B	×	C	○
1斬		**2斬**		**3斬**		**4斬**	
C+D	×	A	×	A	×	A	×
1斬		**2斬**		**3斬**		**4斬**	
C+D	×	A	×	B	×	C	×

１４連斬キャンセル表

1斬		2斬		3斬		4斬		5斬		6斬		7斬		8斬		9斬		１０斬		１１斬		１２斬		１３斬		１４斬	
C+D	×	A	×	A	○	B	×	B	○	C	×	C	○	A	×	B	○	C	×	C	○	C	○	C	×	C	×/×

風間火月

修羅　羅刹

焦熱魂



焦熱魂（災炎最大時）



大爆殺



災炎



炎滅



炎返し



暴爆、火炎撃



愚連脚（３回連続入力）



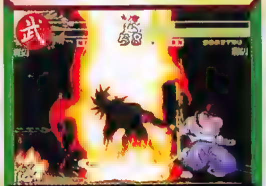
六道烈火（３回連続入力）



炎滅



炎邪覚醒



←→↘↓＋ A B

覚醒停止



キャンセル可能技表

	A	B	C	D	→＋D
立ち遠距離技	×	○	×	○	×
立ち近距離技	×	○	×	↓＋D	ダッシュ
屈み遠距離技	×	○	×	×	×
屈み近距離技	×	○	×	↘＋D	
踏み込み中	×	○	×	×	

連続斬り入り込みからのキャンセル

1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	B	○	B	○	C	○

1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	A	○	A	○	A	×

1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	A	○	B	○	C	×

1斬		2斬		3斬		4斬		5斬	
C+D	×	C	○	B	×	B	×	B	×

１４連斬キャンセル表

1斬		2斬		3斬		4斬		5斬		6斬		7斬		8斬		9斬		10斬		11斬		12斬		13斬		14斬	
C+D	○	A	○	A	×	B	○	B	×	C	×	C	○	A	×	B	×	C	○	C	×	C	×	C	×	C	×

風間蒼月

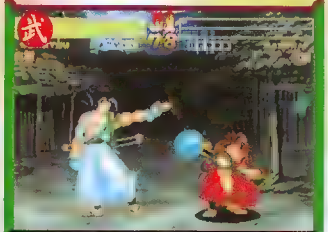
修羅　羅刹

月光



[illegible]

浮月



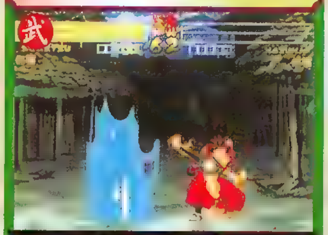
[illegible]

浮月操水



[illegible]

月隠れ



[illegible]

消波・風月斬



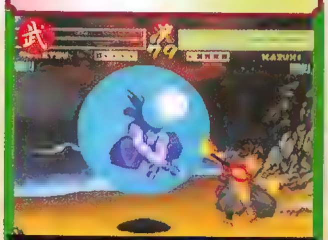
[illegible]

死月



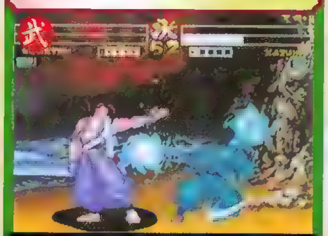
ジャンプ中↓↙←＋斬る

円月



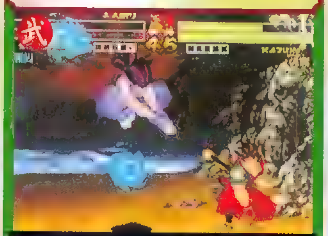
[illegible]

月輪波（地）



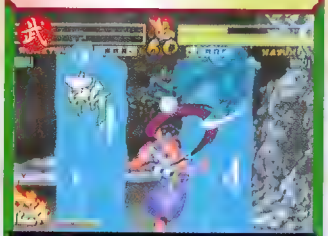
[illegible]

月輪波（空）



[illegible]

月昇・水柱波



[illegible]

キャンセル可能技表

	A	B	C	D	→+D
立ち遠距離技	○	△	×	×	×
立ち近距離技	○	○	×	↓+D	ダッシュ
屈み遠距離技	○	×	×	○	△
屈み近距離技	○	×	×	↘+D	
踏み込み中	×	×(※1)	×	×	

※1：空振りする前にキャンセルすることは可能。

連続斬り入り込みからのキャンセル

1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	B	○	B	○	C	○
1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	A	○	A	○	A	○
1斬		2斬		3斬		4斬	
C+D	×	A	○	B	○	C	×

14連斬キャンセル表

1斬		2斬		3斬		4斬		5斬		6斬		7斬		8斬		9斬		10斬		11斬		12斬		13斬		14斬	
C+D	×	A	○	A	×	B	○	B	○	C	×	C	○	A	×	B	×	C	×	C	×	C	○	C	○	C	×

SAMURAI SPIRITS

連続技



連続技

覇王丸

担当：ワイルダーＫＥＩ

14連斬以外も連続技は豊富

取り敢えず、14連斬に絡まない連続技から紹介していこう。

●近距離立ち大斬り→小弧月斬 or 連ね斬り or 天覇封神斬

密着状態で相手に近距離大斬りをヒットさせれば、画面中央付近でも小弧月斬（中 or 大弧月は不可）が連続ヒットになる。ちなみに、断空烈斬は大斬りを当てたときに間合いが開いてしまうので、連続ヒットにはならない。

実戦的な使い方としては、引っ張りで相手を画面端に押


このときにコマンドは既に入力済み。


あとはボタンを連打しておけばいい。

し付けて、近距離大斬りから入るのが有効だ。

●ジャンプ大斬り→（立ち中斬り）→弧月斬 or 秘奥義

基本的な三段技であるが、ジャンプ大斬りを引き付けて当てなければならないので少し難しい。

●不意打ち攻撃→大弧月斬 or 秘奥義

覇王丸の強さを象徴している連続技の一つがこれ。コマンドは、不意打ち攻撃を当てている最中に入力を済ませてしまおう。


うりゃ！



そんじゃいかせてもらうぜ!!

●剛破→天覇断空烈斬 or 大弧月斬 or 連ね斬り or 一閃 or 14連斬

剛破さえヒットすれば、強力な技がなんでも入る。だが、剛破を決めるまでが一苦労。旋風烈斬モードに剛破を混ぜよう。

●旋風烈斬・刹→垂直ジャンプ大斬り or 弧月斬 or 凪刃 or 立ち大斬り or 天覇断空烈斬

羅刹覇王丸のみに許された連続技。色々あるので、自分で試してみるといいだろう。

●旋風烈斬→自動追い討ち攻撃

たかが二段技と馬鹿にしてはいけない。修羅と羅刹共通で使え、なおかつ、安定して相手の体力を多く奪うことができる。ダウン回避されないのが大きい。

●凪刃→弧月斬 or 天覇断空烈斬（端限定）

端限定と共に、キャラ限定でもある連続技。天草、幻十郎、覇王丸、半蔵、十兵衛にはほとんど決まらず、破沙羅に弧月斬は決まっても断空烈斬は決まらない。とても決めやすいリムルルなどには、ジャンプ大斬りから決まる。凪刃を出したら、すぐに次に出す技のコマンドを入力しよう。


いくぜっ！



そして捕まえる。

●防御崩し→立ち中斬り or 疾風弧月斬 or 秘奥義

断空烈斬も連続技になるが、踏み込みから入らなければならないので少々難しめ。これが画面端ならば、踏み込まなくてもほとんどの技が入る。

●ジャンプ大斬り→立ち中斬り→連ね斬り→（追加追い討ちABC同時押し）X2→立ち中斬り→連ね斬り→（追加追い討ちABC同時押し）X2→立ち中斬り→連ね斬り→秘奥義

人間のレベルでは、決めることができない連続技。連ね斬りの6連目が見えたらABCを2回同時押しして8連ま



ここからの繋ぎが難しい。

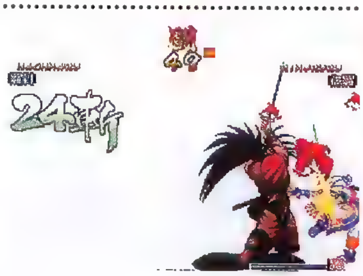


そしてもういっちょ繋げたら立ち中斬りへ。

で増やし、そこから立ち中斬りに繋げるのだが、これがまた難しい。取り敢えず、ジャンプ大斬りは省いたほうがいいだろう。

●ジャンプ大斬り（剛破）→14連斬（12連目キャンセル）→弧月斬 or 秘奥義

14連斬をきめたときの、最も決めやすい連続技。確実に決められるようにしよう。



フィニッシュはもちろん断空烈斬!!



12連目はこのモーション。

ナコルル

担当：ギィ

基本的にこのページでは修羅、羅刹共通の連続技と、修羅専用の連続技にしぼって紹介していこう。●印のものは共通連続技、★印のものは修羅専用の連続技だ。羅刹の連続技については対戦攻略のページを参照して欲しい。

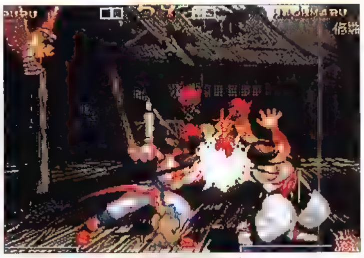
基本編

●ダッシュ小斬り→遠立ち中斬り
●ダッシュ小斬り→ダッシュ小斬り→小追い打ち

ナコルルのダッシュ斬りはすべて威力も、ヒット後ののけぞり時間も同じであるため、出が早く、隙の少ないダッシュ小斬りから連続技が可能なのだ。修羅はアンヌの威力が高いので使う必要はない。威力重視なら1番目を、ダウン重視なら2番目を使っていこう。

★ダッシュ小斬り→小アンヌ ムツベ（→小追い打ち）
★ダッシュ中斬り→小アンヌ ムツベ（→小追い打ち）

修羅ならこの2つの連続技が基本。ダッシュ小斬りは出が早く、アンヌにつなぎやすいので防御崩しからの連続技用に、ダッシュ中斬りはリーチが長いので中距離戦でヒットさせたときに狙っていこう。


ダッシュ小斬りからノーキャンセルで、


アンヌ ムツベが連続技に。予約入力を利用しよう。

また、怒り中は大アンヌがつながるようになるぞ。威力が高いので怒ったら狙っていこう。

この4つの連続技は防御崩し（突き飛ばし）からも決めることができる。

しかし修羅、羅刹共通で、防御崩しからの連続技は、

●防御崩し（引っ張り）→ダッシュ小斬り→遠立ち大斬り→小追い打ち

がベスト。体力ゲージ1本の約半分を奪う威力。つまり4回も決めればまず殺せる。

ダッシュ小斬りは引きつけて、できるだけ近くで当てるようにしないと大斬りが届かないことがあるので注意。


引っ張りから、

基本的にあまりにも性能が悪いので連続斬り入り込みの出番はないが、

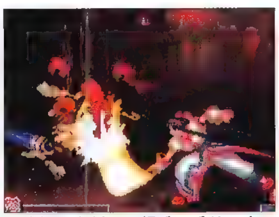
●（画面端へ）防御崩し→連続斬り入り込み～

が可能。ただし怒る必要もないので利用価値はほとんどない。

シチカプ エトゥからの追い打ち

相手をよろめかせて追い打ちを可能にするシチカプ エトゥ。どんなに離れた位置でもここから連続技を決めることができる。最も安定するのが前述の、ダッシュ小斬り→小アンヌ。しかし威力を求めればさらに強力なものがいくつもある。


引きつけてダッシュ小斬り、後はレバー前入れっぱで、


C連打で大斬り。相手は手前に吹っ飛ぶので追い打ちが入るぞ。

★シチカプ エトゥ→エレルシカムイ リムセ

かなり近くでないと入らないが、条件さえ揃っていれば簡単に大ダメージを与えることができる。

★シチカプ エトゥ→ジャンプ大斬り→大アンヌ ムツベ

画面のどこでも入る、慣れれば安定の連続技。


シチカプ エトゥヒット後かなり余裕があるのでダッシュなどで間合い調節して跳び込み、


このぐらいまで引きつけて大斬り。ここまでできれば後は簡単。

ちなみに大斬り後にダッシュ攻撃を当ててしまうと自動的にダウンしてしまうため、ダッシュ小斬りをはさむことはできない。

アンヌのかわりに遠立ち大斬りも入るが難しい（半歩退がる必要がある）わりに威力は一緒。

★シチカプ エトゥ→ジャンプ大斬り→近立ち大斬り

画面端ならこの連続技が強力だ。近立ち大斬りが2発とも入りかなりのダメージ。しかも簡単。

★シチカプ エトゥ→ジャンプ大斬り→14連斬の12斬目→大アンヌ ムツベ

通常時ではとりあえずこれが最強。連続斬り入り込みの使える唯一の状況なので確実に決めていこう。

究極のお仕置き

最後にナコルル究極の連続技を2つ紹介しよう。

●小カムイ リムセ→小カムイ リムセ…

いわゆる無限段。画面のどこでも、小カムイ リムセを返しを出さないように続けるだけ。一応、覇王丸なら96斬、骸羅なら100斬目（表示上は99斬）で死亡。



お仕置きというにはやりすぎだね。

はっきり言って簡単だが、対戦でやるのは時間の無駄&相手に失礼。家で試そう。

★防御崩し（引っ張り）→ダッシュ小斬り→中シチカプ エトゥ→ジャンプ大斬り→14連斬→大アンヌ ムツベ→小追い打ち

画面端を背にして（わりと遠くともOK）防御崩し（引っ張り）を決めたときのみ、ダッシュ小斬りからシチカプ エトゥが連続技になる。


こんな位置で引っ張りからのダッシュ小斬りを当てれば、


シチカプ エトゥが連続技に。さあ、お仕置きの始まりです。

一気にゲージ1本分以上の体力を奪う強力な連続技だ。

連続技

リムルル

担当：ACE

つなぎの重要度

連続技というからには、技と技をつなげて攻撃を入れていくのだが、そのためにはキャンセルは超重要事項だ。

リムルルの場合はキャンセル技として使える技は立ち及びしゃがみの中斬りぐらいで、他の技は使えないと言っていい。あとキャンセルできる技は立ち大斬り（1段目）ぐらいのもので、これは中斬りよりも威力がない。

立ち中斬りは近、遠距離ともにキャンセルがかかるので



中斬りには頼ることになるだろう。

使い勝手がいい。しゃがみ中斬りは威力の点で勝っている。この2つを使い分けたいところだが、しゃがみ中斬りは短すぎて話にならないので、ほとんどの場合立ち中斬りでおさまってしまうだろう。あと使うものとしてはBBCあたりだ。

他には跳び込み攻撃からのつなぎが重要だが、ここは跳び込みを大斬りにする。大斬りは本当に引き付けないとダメで、出の速い跳び大斬りを持っているリムルルとしては比較的に楽なほうだろう。

着地後の着地硬直キャンセルは当たり前で、とりあえず出の速い連続斬り入り込みか、リーチのある中斬りといったところだ。

あとは目押しによるつなぎだが、今のところ無限段以外では使うところはないようだ。



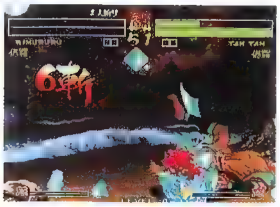
引きつけることも肝心。

修羅編

修羅リムルルとしては最後にコンルノンノにつながるように仕向けたい。これは転ばせることもさる事ながら、リムルルの大追い打ちが強力でこれに頼りたいためだ。これは羅刹のルプシトゥムでも言えることだ。いくつか例を挙げてみよう。



コンルノンノから…



大追い打ち。いつでも使おう。

●中斬り→コンルノンノ

基本中の基本だが、無視するわけにもいかない。コンルノンノのあとには必ず大追い打ちを決めよう。怒り中は効果大だ。

●コンルシラル→大斬り

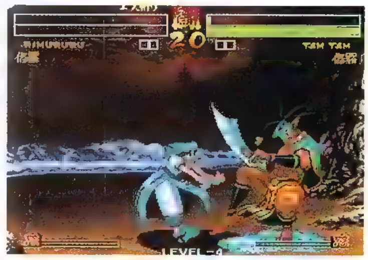
この大斬りはなぜか転ぶ。画面端なら大追い打ちも入るし、置きルプシクアレからも可能。

●コンル メム→大斬り

この大斬りは近ければしゃがみ大斬り、遠ければ踏み込み大斬りにしよう。羅刹も可能だ。

●BBC→コンルノンノ

怒っているときはBBCを最後まで入れず、BBでキャンセル。コンルノンノの効果が半減するためだ。



大斬りに限らず何でも入れてしまおう。

羅刹編

羅刹は武器飛ばしが連続技になるところが修羅とは一線を画している。14連斬の意味がより重くなってくるということだ。下手な連続技よりはただの14連斬を入れるようにしよう。

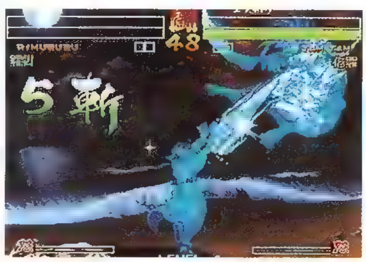
●中斬り→ルプシトゥム

通常時は中、遠ければ小だが、怒り中に大で出せると大追い打ちも付いて効果大。

●BBC→ルプシトゥム

大で出すと大追い打ちまでつながる。この場合は最速でキャンセルする必要があるが大追い打ちまでつながるので大にしよう。

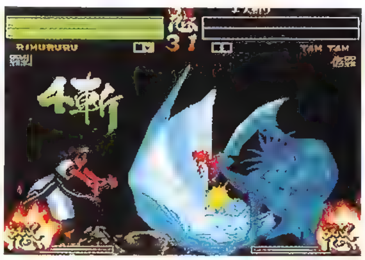
タイミングを合わせれば中も入るが転ばない。怒り中ならもちろん大だ。



浮かせると大で入れられる。

●BBC→ルプシカムイエムシ

これも最速でキャンセルする必要あり。怒ったらこれを狙っていこう。



エムシを確実に入れるならこれ。

●ルプシクアレ→踏み込み大斬り

画面端なら跳び込みからもつながる。その場合はルプシトゥムも入るようだ。



13段で止めることも覚えよう。

●13連斬止め無限段

14連斬を最後まで入れずに13段目の凍り付くところで止めれば、凍り付いている最中にまた最初から連続技を入れることができる。これを繰り返せば無限段の完成だが、タイミングがシビアなのと、苦労の割には見返りが少ないので、期を見て使う必要あり。

世間からはいい目で見られないようなので、友人同士でプレイするときぐらいに止めておくのがいいかもしれない。

連続技

服部半蔵

担当：スー　協力：CHU

共通

●立ち小斬り→爆炎龍

立ち小斬りが、相手に当たろうが外れようがキャンセルがかかるので、牽制や相手を固めるのに重宝する。



小斬りを出して、当たっても外れても、



すぐに爆炎龍を入れる。

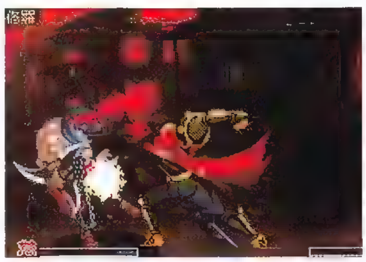
●ダッシュ小斬り→立ち中斬り

ダッシュ中斬りが、ガルフォードと違い、ヒットしても相手が転ばないので、ダメージの大きいこちらを狙いたい。

ダッシュ小が当たった瞬間にB連打でOK。



ダッシュ小斬りがヒットしたら、



立ち中斬りを連打していれば、そのまま追い打ちが入る。

●BBC→爆炎龍（怒爆発）

怒っていないと、最後の爆炎龍が当たらない。しかも、爆炎龍が全弾当たるわけではないので、ダメージが少なく見せ技的要素が濃い。フィニッシュにいいかも。



BBCがヒットしたら、すぐに爆炎龍。怒っていないと拾わない。

●14連斬→12斬目にキャンセル武器飛ばし

修羅、羅刹共に、武器飛ばしが入るのだが、微塵隠れのほうは、かなり入力を早めに入れないと、連続で入らないので注意。

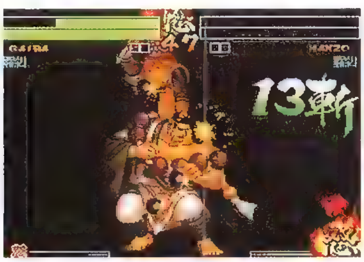
対照的に、毒龍は遅くなってしまっても、中段なので、ガードされにくい。

途中で止めて、モズに変えてもいいぞ。

武器ありだと怖いキャラに使っていこう。



14連斬の12斬目をキャンセルして、



武器飛ばしを入力。微塵隠れは、かなり早めに入力しよう。

●ジャンプ大斬り→14連斬→12斬目キャンセル爆炎龍→ジャンプ大斬り

まず、最初のジャンプ大斬りを、かなり低い打点で当てなければならないので、余り決めるチャンスがない。当たったら、ほんの少し歩くようにして、C+Dから14連続斬に持っていく。そこから爆炎龍を当て、ジャンプ大斬りだが、このジャンプ大斬りを当てるタイミングがかなり難しいので、相当の練習量が必要。

当たった後は、例のごとく相手は立っているので二択で攻めよう。



ジャンプ大斬りを、これ位の高さで当てて、



少し歩いて14連斬。12斬目をキャンセルして、



爆炎龍！この後のタイミングを追い打ちにしないように。



見事ジャンプ大斬りが当たった。この後、自分のほうが先に着地。

●C+D→回り込み→C+D→回り込み…

無限段で、タイミングはやさしいが、一発が減らないうえ、途中で避けや、立ちDなどが出やすい。A+B、C+Dの同時押しボタンが欲しいところ。とにかく正確に入れることが重要だ。ただし推奨するわけではないぞ。

●ジャンプ大斬り→連ね斬り→立ち中斬り→連ね斬り→立ち中斬り→連ね斬り→武器飛ばし

正に一発逆転連続技だ。相手の体力がフル状態からでも倒せてしまうので、練習する価値あり。難度的には低い。

ガルフォード

担当：MVP

中斬りスタート

まずは中斬りを見ていこう。

中斬りは立ち、しゃがみともにつながるが、ほぼ密着でないとつながらないものがほとんどだ。ただ、これらのものは背後からならばやや遠くてもOKとなる。自分が端に近いときに引っ張る防御崩しから入ればいいのだ。

さて中斬りの後に入れる必殺技は…

①プラズマブレード
修羅はこれで十分である。プラズマブレードの後、小追い打ちも入れよう。

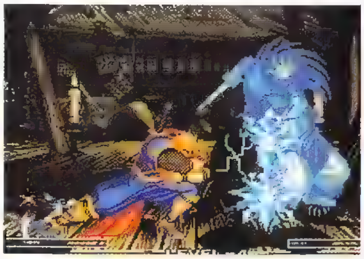
②ライトニングスラッシュ
密着のみ可。背後からならやや遠くてもOK。

③プラズマファクター
背後からのみ可。あまり使う必要なし。

④LST
ダメージが高いので狙っていきたい。やや遠くからでもOKだ。



中斬りから



プラズマブレード。修羅のこれが一番安定している。

C+Dを使う

相手ののけぞりが大きいのでガルフォードの連続技はここから入ることが多い。ただ、C+Dキャンセル必殺技というのはダメージ補正が大きく、できることなら14連斬途中キャンセルからいれるのが望ましい。

C+D修羅編

主にパピーを使ったもので、実用性が高い。

①C+D➡ラッシュドッグ➡大追い打ち
ラッシュドッグは怒り状態ならばその後大追い打ちにいける。かなり減るぞ!!

②C+D➡マシンガンドッグ
犬が食いついている間に大斬りや14連斬を入れよう。

③14連斬10～12斬➡プラズマブレード
これは怒っているならラッシュドッグにしたほうがいい。

④画面中央で、C+D➡マシンガンドッグ➡ジャンプ大斬り➡C+D➡マシンガンドッグ➡…
最初のC+Dを少し離れたところから出していくと、ジャンプ大斬りがめくりで当たる。相手ののけぞりが長いので、この後のキャンセルマシンガンドッグは超速で入力。



まずC+D。少し離れたところから当てよう。



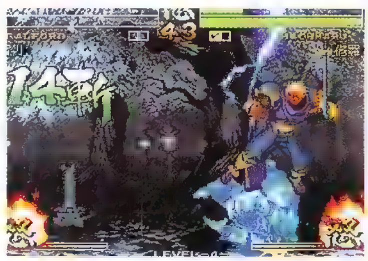
そしてキャンセルマシンガンドッグ。入力を正確に。



するとジャンプ大斬りがめくりで入り、相手はのけぞったまま。

C+D羅刹編

①C+D➡ライトニングスラッシュ、LST、プラズマファクター
これらは全て羅刹のメイン連続技である。プラズマファクターはダメージが少ないので基本はライトニングスラッシュでいこう。
また、LSTは14連斬10～12キャンセルで出したほうが圧倒的にダメージが高いのでできることならそうしよう。



LSTはできることなら14連斬の途中から入れたい。

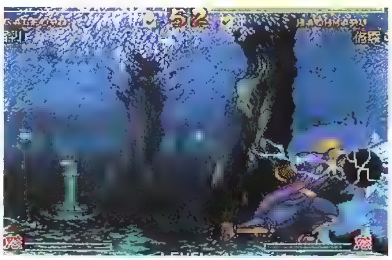
羅刹素手時連続技

素手の時相手を端に追いつめたなら

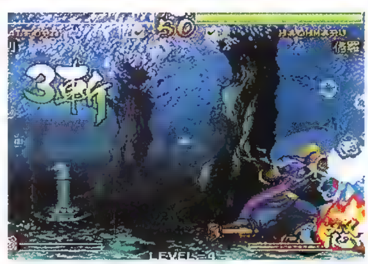
●（前から）しゃがみP➡プラズマファクター（A）➡しゃがみP➡…

●（後ろから）プラズマファクター（A）➡…

いずれも即死までいける。前から入れるのはわりと難しいが、後からならば簡単である。



後ろからプラズマファクターを入れると…



なんと次のプラズマファクターも連続に。

連ね斬りを使う

これは全く実戦レベルではないが、一生に一度は入れてみたい連続技である。ちなみに即死である。

●ジャンプ大斬り➡連ね斬り（9斬まで）➡連ね斬り（同じく9斬）➡一閃

とにかく連ね斬り9斬止めからもう一度連ね斬りをつなげるのが難しいのがこの連続技の特長である。



ここから再び連ね斬りにつなげるのが難しい。

連続技

千両狂死郎

担当：J★笹岡

その1 修羅羅刹共通

●ジャンプ大斬り→しゃがみ中斬り（orしゃがみ小・大斬り）
●ジャンプ大斬り→14連斬（画面端）
●防御くずし→立ち大斬り
●防御くずし→一閃
●連ね斬り→一閃
●防御くずし→14連斬（キャラ限）
●連ね斬り→立ち小斬り→連ねきり…

狂死郎の連続技だが、まずは修羅、羅刹共通の連続技を紹介しよう。

見てもらえば分かると思うが、他のキャラでも出来るような感じのものしかない。共通の必殺技がないのでしょうがないのかもしれないが、少しさみしい。

キャラ限定の、防御くずし→14連斬は、ガルフォードと天草の2人にだけ決まる。これは覚えておいて損はないはずだ。



連ね斬りから一閃。もはや常識。


画面端なら、ジャンプ大から14連斬も狙える。

修羅

●立ち中斬り→蝦蟇地獄→追い打ち
●入り込み→BBC→鬼の舞
●入り込み→BBC→跳尾獅子or火炎曲舞or回天曲舞
●防御くずし→鬼の舞
●14連斬→蝦蟇地獄→追い打ち
●14連斬→回天曲舞or火炎曲舞（怒り時）
●連ね斬り→火炎曲舞or蝦蟇地獄

さて、修羅の連続技は、1の蝦蟇地獄からの追い打ちが基本。

この追い打ちを入れるには、蝦蟇地獄を入れてから、ちょっと歩いて追い打ちを出すと、相手がレバー上に入れてても、ちゃんと追い打ちを入れることが出来るぞ。

2のBBC→鬼の舞は、キャンセルが速ければ連続になるが、実戦では難しい。実戦においては、4の防御くずし→鬼の舞を狙うのが通常。防御くずしは、前に投げること。

あとは、14連斬なら、普通に怒り状態にしたほうがいいだろうし、連ね斬りだったら、必殺技よりも一閃を入れたほうがダメージが大きい。実戦ではそちらのほうを狙おう。



蝦蟇地獄からの追い打ちは、タイミング良く入れよう。

羅刹

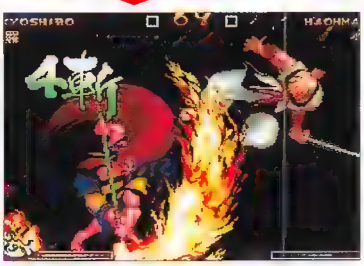
●入り込み→BBC→血風独楽or跳尾獅子（小）or血肉の舞
●防御くずし→血肉の舞or跳尾獅子（小）
●14連斬→血肉の舞
●14連斬→狂死郎宴舞or血風独楽or跳尾獅子（小）
●連ね斬り→血肉の舞

羅刹の連続技はこんなところ。修羅よりも、武器飛ばしが入りやすいのがポイントだ。

2のように、BBCからも、血肉の舞が入るのだが、やはり3や4のように、防御くずしや14連斬から狙っていくのが実戦的。

また、怒り爆発時には、連ね斬りから血肉の舞が入るのも心強い。連ね斬りでゲージがなくなっても、血肉の舞が入れば威力はかなりのものだ。

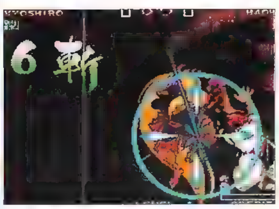
あとは、3や5のように、跳尾獅子（小）も連続技になり、怒り時には威力を発揮する。怒り時の跳尾獅子の威力は目を見張るものがあるぞ。



BBCからキャンセルで一応鬼の舞が入る。でも防御くずしが実戦的。



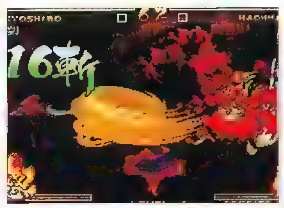
羅刹は怒り付き跳尾獅子の破壊力が見物。



血肉の舞！ゲージがなくなっていても出るから安心。



連ね斬りからも…



血肉の舞。十分狙えるぞ。



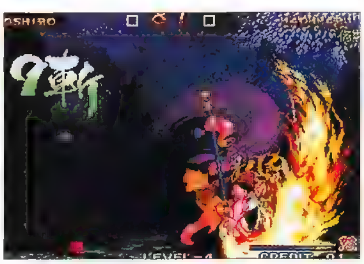
14連斬から…

アレンジを加える

さて、ここまで紹介した連続技を組み合わせて、更に希望的観測を含めた連続技を紹介しよう。

●ジャンプ大斬り→14連斬→鬼の舞（画面端）
●ジャンプ大斬り→立ち小斬り→連ね斬り→一閃（画面端）、
●防御くずし→14連斬→血肉の舞（キャラ限）
●ジャンプ大斬り→14連斬→連ね斬り→立ち小斬り→連ね斬り→血肉の舞（画面端）

というような感じで、応用を効かせれば、まだまだいろんな連続技が考えられる。キャラクターや画面端限定のモノも多いが、いろいろ考えてみたいモノだ。



あとは各自で時と場合によって使い分けよう。

橘 右京

担当：FRS-N,O

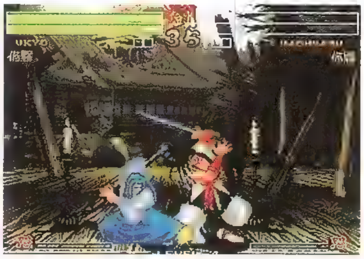
修羅、羅刹共通

まずはどちらの流派でも可能なものから。

●牽制攻撃→昇りツバメ返し

立ちガードできない牽制攻撃（↙or↓＋D）から、昇りで出すツバメ返しが連続になる。これはキャンセルを使用するわけではないので、完全な決め打ちで出す必要がある。もっとも実戦的だが、これができればかなり戦略の幅が広がるので是非覚えたい。

うまく出すコツはあらかじめレバーを↙に入れておき、Dを押した瞬間に一気に右上まで半回転させる。これでちょうど牽制攻撃の硬化が切れるので、すかさずAボタンを押せばOKだ。



↙＋Dで牽制攻撃を出したら、すぐに斜め上まで一気に半回転!!



ジャンプした瞬間にAボタンを押せば昇りツバメが連続でヒット!!

●防御崩し（引っ張り）→一歩あるいてしゃがみ大斬り→昇りツバメ返し

防御崩しで引っ張ったのちに、一歩だけあるいてしゃがみ大斬りを当てる。さらにしゃがみ大斬りを出している間にレバーを↙↓↘→↗と回しておき、Aボタンを連打しておこう。すると最速のタイミングで昇りツバメが発動して、しゃがみ大斬りから連続になる。

これは画面端でなければどこでも成立するので、防御崩しした際には確実に決めよう。

●14連斬キャンセル武器飛ばし技

条件は怒り状態で14連斬をスタートさせること。14連斬はキャンセルポイントが数箇所あるので、自分のやりやすいところを見つけよう。ダメージ的には大したことないが、見せ技としては効果抜群だぞ。

修羅専用

●立ち中斬りキャンセル中朧刀

これは近距離でも遠距離でも成立するコンボで、確実に一定量のダメージが期待できる。ただし、遠距離の場合はキャンセルを最速で行わないと朧刀がガードされてしまうので気をつけよう。また、画面端なら大の朧刀が入る。

●ジャンプ中斬り→立ち中斬り（中）キャンセル秘剣ささめゆき

ジャンプは大斬りでもいいが、めくりにも使える中斬りのほうがいい。ダメージも攻撃力もそこそこあるので、跳び込んだときに狙ってみよう。

●C＋D→BBCキャンセルツバメ六連

武器飛ばし技であるツバメ六連をコンボに組み込んだ連続技。一応防御崩しからでも入るが、このときは相手を画面端に引っ張ることが条件。単体で出すときは、相手の回転起き上がりの終わり際に重ねるようにするといい。

タイミングがシビアだが、BBCを非剣ささめゆきでキャンセルして昇りツバメという芸当も一応可能だ。



このような状態からなら防御崩しから狙える。

●連ね斬り×2→立ち中斬り→連ね斬り×2→立ち中斬りキャンセル朧刀

怒り爆発時の連ね斬りは、連続で決めると2回めの連ね斬りの攻撃力が大幅にアップすることを利用したもの。とにかく攻撃力が高く、これの前に画面端でジャンプ中or大斬り→立ち中斬りから始めて、朧刀を大にすれば体力MAXの相手を一気に瞬殺してしまう。



連ね斬りの終わりの技にキャンセルでもう一度連ね斬りを出す。この2度めの連ね斬りの攻撃力がとても高い。

羅刹専用

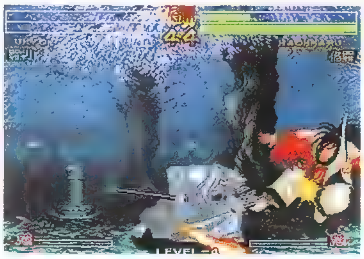
●雲雀→しゃがみ大斬り

ヒットするとよろけを誘発できる雲雀のあと、しゃがみ大斬りが安定して入る。間合いが遠くない限りは必ず入るので、ここまではワンセットとして覚えよう。

このほか近ければ昇りツバメも入るぞ。

●C＋D→BBCキャンセルささめゆき・閃

連続技にはあまり向いてないささめゆき・閃を用いた一例。このほか画面端に引っ張って一歩あるき、立ち中斬りにキャンセルをかけても繋がる。



羅刹のささめゆきは触れた時点から再カウントされるので、規定値分の段数がキッチリ入る。

●防御崩し（引っ張り）→立ち中斬りキャンセル雲雀→しゃがみ大斬り→ダッシュ大斬り→昇りツバメ返し

画面端専用。一見簡単そうに見えるが割と難しい連続技だ。引っ張り後の立ち中斬りは歩いて、可能な限り近づいたほうが成功させやすい。ポイントはダッシュ大斬りの部分で、ボタンを押すときは目押しで。早すぎると技が出ないし、遅いとダッシュ大斬りが空振りしてしまうぞ。



しゃがみ大斬り後のダッシュ大斬りは、この辺でボタンを押す。早すぎても遅すぎてもだめだ。

牙神幻十郎

担当：はまー

侍魂の醍醐味といえば「狙いすました一発」というのが相場。だが、こと幻十郎に関してはそうでもなく、瞬間に集中した怒濤の攻撃、つまり連続技こそがそれにとってかわる魅力となっている。ほかのキャラが大斬りを入れるべきところで、何斬も必要とする操作感覚は玄人好みである反面、そこに至るまでのバリエーションはより奥深いものを感じさせてくれるはず。

共通

●小光翼刃→小追い打ち
●ダッシュ蹴り→大追い打ち

これらは追い打ちの確定する技なので忘れないように。操作は、技が終わる前からそれぞれの方向にレバーを入れっぱなしにしておき、斬りボタンを連打するだけでいい。



光翼刃の当たり方次第では入らない時もあるが、たいていは見てから判断できるはず。

●14連斬（11 or 12段目）→小桜華斬（裏桜華）→14連斬→…

一応画面端で可能だが、タイミングがくそムズいうえに対戦で使うとまず怒られる。話のネタ程度に。

●防御崩し（後）→ダッシュ中斬り→ダッシュ中斬り→…

リーサルウエポンその2。あまりに簡単なので、対戦では控えたほうがいいかも。CPU戦では非常に役に立つ。

修羅

●近中斬り→三連殺（小→小→小）
●上段蹴り（2段目）→三連殺（小→小→小）

修羅は、とにかくすべて三連殺につなげていく。基本的に小を使うが、大抵はすぐに距離が離れてしまうので、返し刃は入れないほうが無難。入力も早めを心がけよう。



ガードされそうな時は、1段目のみ返し刃を出してようすを見ても可。

●ジャンプ大斬り（低め）→三連殺（中中→中中→大）
●ジャンプ大斬り（低め）→五光斬

普通、ジャンプ攻撃を当てた時ののけぞり時間は小攻撃なみに短いのだが、低めにヒットさせると地上でその強さの技を当てたのと同じ状態になるため、実質的に大斬りキャンセルと同じ状況をつくりだすことができる。幻十郎はあまりポンポン跳び込まないほうがいいが、五光斬が狙える数少ないチャンスでもある。

●三連殺（中中→中中）→連ね斬り→五光斬

三連殺は、最後以外は連ね斬りでキャンセルできる。詳しくは対戦ページに載っているので、そちらを参照のこと。



三連殺はあまり欲張ると連ね斬りが届かなくなるぞ。

羅刹

●近中斬り→三空殺
●近中斬り→百鬼殺
●上段蹴り（2段目）→三空殺

このへんは修羅と同じ。破壊力はこちらのほうが上だが、ガードされた場合のフォローはきかない。

●遠しゃがみ中斬り→裏桜華（跳ね返り）→三空殺
●ダッシュ中斬り＋裏桜華（跳ね返り）→三空殺

裏桜華を1回ガードさせた後に決めることができる。裏桜華を絡めた組み合わせは非常にたくさんあるが、現実的に狙っていきたいのはこの2つ。また、三空殺は裏五光に置き換えることができる。



しゃがみ中斬りを心持ち早めに出し、



遅めキャンセルで三空殺。距離によっては、百鬼殺の方が安全。

●ダッシュ中斬り→裏五光

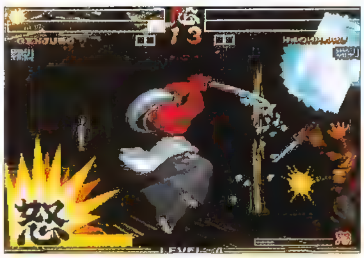
普通、単発のダッシュ中斬りだけでは遠立ち中斬りぐらいにしか繋がらないが、裏五光が出せる状態ならばこれも決まる。予約入力を使えば、ガードされても「弾かれ硬直キャンセル裏五光」という強力な連携にもなるので、ぜひ狙っていきたいところだ。

●遠立ち中斬り→三空殺

遠立ち中斬りのキャンセルポイントは攻撃力が発生した瞬間にしかないため、リーチの長い後半部分はキャンセルできない。決まれば強力だが、意識するあまり空キャンセルになってガードされる、ということだけは避けたい。

●怒り爆発→裏桜華（跳ね返り）→一閃

連ね斬り→三連殺→連ね斬り→五光斬が修羅の奥義なら、こちらは羅刹の奥の手。これで勝負を決められない時は、連ね斬り→裏五光とつなげて武器を飛ばし、小裏桜華を起き上がりに重ねてとどめを刺そう。



実際には画面端で間合いを完全に調整しないと難しい。爆発でガードを崩し、



裏桜華ヒット中に連ね斬り。地上にいれば、必ず入る。

連続技

首斬り破沙羅

担当：KAL

連続技くれ〜

残念なことに破沙羅には、ほかのキャラのように、たくさんつながる連続技というものがない。

通常技、必殺技のバリエーションはトップクラスなのだが、必殺技の出が遅いとか、キャンセルのかかる通常技が少ししかないなど、連続技をつくるときに不都合な点ばかりが目立つ。

そういったわけで、破沙羅にとって連続技はさほど重要ではなく、それよりむしろ、普段の立ち回りかたや一撃のチャンスを逃さない集中力の方が必要とされるのだ。

ただし、投げ（防御崩し）からの連続技だけは重要。というのも、破沙羅はせっかく投げを決めても、あまり痛い攻撃が入らないことが多い。そのわりには投げを決める機会は多いので、たとえわずかな威力でも決めれるようになっておくと大きな戦力となるはずだからだ。

通常の連続技

投げ関連は対戦のコーナーと、確定技のコーナーを参照してほしい。

●ジャンプ大斬り→立ち大斬り

ジャンプ大斬りを着地直前で出して隙なく降り立ち、そのまま大斬りボタンを連打。相手キャラや跳び込んだときの間合いによって、近立ち大斬りが出るか遠立ち大斬りが出るかわからないが、どちらが出ても連続技になる。

破沙羅は地上の大斬りがもの凄い威力で、これさえ決まれば幸せって感じだ。

ちなみにジャンプ大斬りを出すタイミングは、ほんとに着地直前、ではなく、実際は着地の少しまえ、だ。着地直前にジャンプ大斬りが出きっていればいい、という意味であって、ボタンを押すのはもう少しまえだぞ。破沙羅のジャンプ大斬りは出るのが遅いのだ。


ジャンプ大斬りを着地直前で当てて、

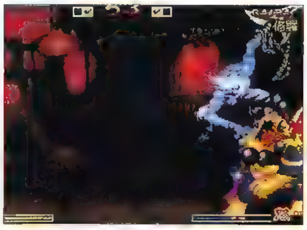

そのまま大斬り連打。いい〜減り！

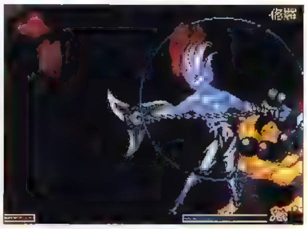
●ジャンプ大斬り→バックダッシュ中に空刺し

前のもの同様、ジャンプ大斬りをぎりぎりでヒットさせて、相手キャラの食らいモーションを長くする必要がある。そしてすぐにバックダッシュして、そのバックダッシュ中に素早く空刺しを入力する。距離が離れてしまうので空刺しは大で出すのが安定だが、しゃがみガード不能の中などを混ぜていくと、失敗したときのフォローになることがある（このへんのことは対戦コーナー参照）。

●ジャンプ大斬り→武器とばし技

やはりジャンプ大斬りは着地直前でヒットするようにし、隙なく着地、相手の食らいモーションは超長、にするのが成功の条件。うまくいくとスローがかかるのでそれとわかる。


跳び大斬りを低く当てるのは、要練習。


そして着地と同時に影舞い発動！


とりあえず格好いいから狙ってみ。

修羅は相手画面端限定。羅刹はどこでもつながるぞ。

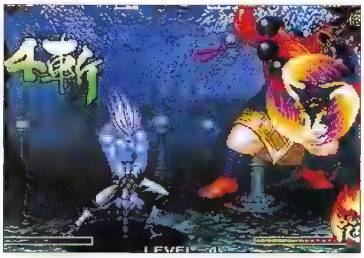
BBCから

●BBC→影縫い or 地刺し

C＋D→BBCの最後のCに速攻でキャンセルをかけ、必殺技の影縫いか地刺しを出す。簡単なのは羅刹の地刺しで、相手キャラ、画面内の位置などに左右されない。修羅の影縫いは相手キャラによって小で出すか中で出すかを変えていかなければならない。また画面の端に追いつめているときは全キャラに対して小が安定している。



C＋DからBBCにつないで、Cと同時に必殺技だ。



なんとなくうまっぽい。

しかし破沙羅のC＋Dが深くヒットすることなど実戦ではほとんどない。同条件下なら、立ち大斬りが入っているからだ。

余裕があるときの、魅せ技として使うくらいだろうか。

追い打ち関連

●下段狙い→小追い打ち

連続技とは少し意味合いが違うが、知っておくといざというとき役に立つかも。

ジャンプ中レバー斜め下＋キックの頭骨割りもいい線いってるが、こちらはすぐに起きられると空振りしてしまう。念のために確認しておくが、破沙羅の下段狙いは、しゃがみガード不可のかかと落としだぞ。見た目もぜんぜん下段なんて狙ってない。これは統一上の問題なので勘違いのないように。


この下段狙いのほかにも、足払いから追い打ち可。

連続技

緋雨閑丸

担当：珈琲 ふりーく

閑丸は基本的に一発一発の威力が小さいため、連続技を多用してパワーをおぎなっていきたい。

状況別に狙って行くべき連続技をまとめてみたので、参考にして欲しい。

近距離立ち中斬りヒット後

近距離立ち中斬りは閑丸の重要な連続技の起点である。使用頻度が高いので必須の連続技達といえよう。

共通

●近立ち中斬りキャンセル梅雨円殺陣

最もメジャーな連続技。近立ち中斬りがガードされたときに隙を消すために使われるが、もちろん中斬りがヒットしていれば連続技となる。ダメージ的にもそこそこあり、困ったらこれを使っておこう。

修羅

●近立ち中斬りキャンセル五月雨斬り

梅雨円殺陣でキャンセルするより、ガードされたときのリスクが少ない。小中大でまわす時間を変えればより反撃されにくいだろう。

羅刹

●近立ち中斬りキャンセル雨流裂殺刃

羅刹は武器とばし必殺技がつながるので、怒り時に近立ち中斬りが入ったらこれでキャンセルをかけよう。ただし近立ち中斬りがガードされるとつらいので、確実に入るときだけ使うのが無難。しかも近立ち中斬りがヒットした瞬間、怒り爆発されると厳しいので、武器とばしは直接入れたほうが良いことも。

●近立ち中斬りキャンセル豪雨（霧雨刃）

怒り時にしかつながらないので、どうせなら雨流裂殺刃を入れたいところ。とはいえそこそこ減るし、怒りも消えないので、余裕のあるときなどに使ってみよう。

近距離立ち大斬りヒット後

近距離立ち大斬りはヒットする機会こそ少ないものの、ダメージが大きく、そこからノーキャンセルで様々なものがつながる。一発逆転性の大きな技だ。

共通

●近立ち大斬り→中梅雨円殺陣

近立ち大斬りがヒットしたらとりあえずこれ。ただの遠立ち中斬りよりは減るぞ。

羅刹

●近立ち大斬り→雨流裂殺刃

これも特に問題なくつながる。近立ち大斬りがヒットする機会が少ないのが唯一の欠点か。

連続斬り入り込みヒット後

怒るために不可欠な連続斬りは連続技の宝庫でもある。

共通

●14連斬の12段目キャンセル小梅雨円殺陣

怒り爆発してしまった後、怒れないようなときや、端で連斬を最後まで入れたくないときに使う。

●C＋DからAをすからせて大梅雨円殺陣

連続斬り入り込みが遠間でヒットしたときに使う。防御崩しからが一般的だが、不意にAがすかったときのフォローとしても役に立つ。

羅刹

●14連斬の12段目キャンセル雨流裂殺刃

怒りに14連斬を始めてしまったらこれを入れていくとよい。

●BBCキャンセル雨流裂殺刃

お手軽で効率の良い連続技。ダメージも大きくおすすめだ。

●C＋DからAをすからせて豪雨霧雨刃

怒り時、雨流裂殺刃が決まらない方向に防御崩ししてしまった場合、これを使う。梅雨円殺より減るぞ。

●C＋DからAをすからせて雨流裂殺刃

間合いがシビアだが、入るには入る。

ジャンプ大斬りヒット後

低い打点でジャンプ大斬りをヒットさせると連続技がつながるようになる。跳び込める相手にはどんどん狙っていこう。

共通

●ジャンプ大斬り→しゃがみ大斬り

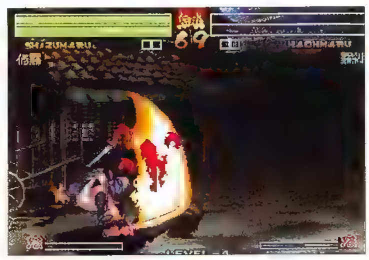
つながりやすいのでおすすめな連続技。ジャンプ大斬りは垂直ジャンプのほうがダメージが大きいぞ。

●ジャンプ大斬り→遠立ち大斬り

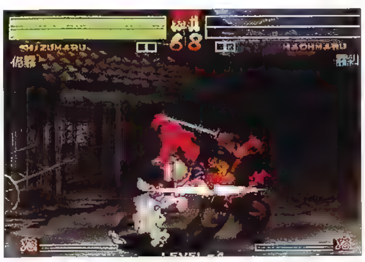
しゃがみ大斬りより減るが間合いがシビアなので使いにくい。

●ジャンプ大斬り→真・雨流れ狂落斬

真・雨流れ狂落斬を思いっきり溜めてから使うと、ダメージが大きい。狂落斬が決まる少ない機会なので、覚えておこう。



ジャンプ大斬りを低い打点でヒットさせて、



真・雨流れ狂落斬。「いくぞ！」

●ジャンプ大斬り→近立ち中斬りキャンセル梅雨円殺陣。

画面端限定の連続技。

●ジャンプ大斬り→14連斬

これも画面端。怒りを優先するときはこちらを使おう。

修羅

●ジャンプ大斬り→暴雨狂風斬

暴雨狂風斬が連続技としてつながる数少ない状況の一つ。チャンスは必ずものにしたい。

羅刹

●ジャンプ大斬り→雨流裂殺刃

割と楽につながる。ジャンプ大斬りがヒットしたらコマンドを入力して、A＋B連打でOKだ。ただし遠間だと届かないので注意。

●ジャンプ大斬り→近立ち中斬りキャンセル雨流裂殺刃

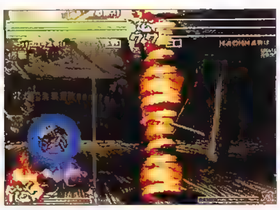
画面端限定の連続技。近立ち中斬りをBBCや14連斬にしても、もちろんつながる。

以上が閑丸の基本連続技だ。防御崩しからや、怒り爆発時の連続技は対戦攻略を見てほしい。

最後に一つ。修羅閑丸は、羅刹覇王丸の旋風裂斬・刹を氷雨返しではね返してから、暴雨狂風斬を入れることができる。羅刹覇王丸には修羅で入るしか!?



旋風裂斬・刹を氷雨返しではね返して、



相手が舞い上がったら、暴雨狂風斬を入力。



きっちり入るぞ。

連続技

花諷院骸羅

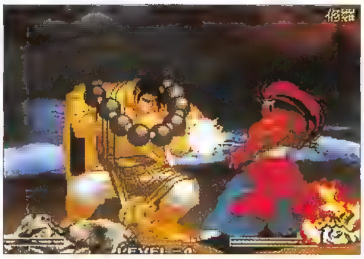
担当：P.鈴木

骸羅は投げキャラなので連続技というものがあまり存在しない。どれもこれも変化に乏しい連続技だ、と思うかもしれないが気のせいだろう。

修羅

●ダッシュA→つかむぞ〜・石頭

どちらも先行入力で必殺技を出しておけばつながる。この他にもつながる技はあるので探してもいいだろう。威力を重視してこの2つを選んだ。



ダッシュAから、先行入力を利用して。



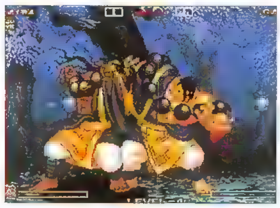
つかむ。

●しゃがみ大斬り→キャンセルかちあげ→追い打ち

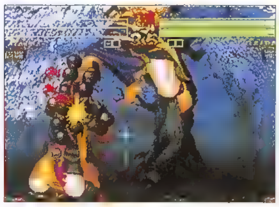
そこそこ大きなダメージを与えられるが、この技をヒットさせられる状況があるのか不安である。

●引っ張り崩し→ジャンプ大斬り→14連斬orしゃがみC

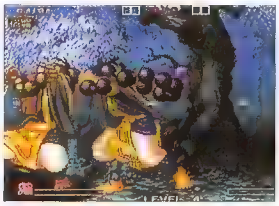
画面端だと入らない。大斬りを引き付けずに高めに当てるのがコツだ。



レバー後Cで投げる。



ジャンプ大斬りを早めに出す。



14連斬でついでに怒っておく。一石二鳥ですな。

さらに発展させていこう。

●引っ張り崩し→ジャンプ大斬り→14連斬12斬目キャンセル拳舞 or（かちあげ→追い打ち）

投げからではもっともダメージが大きい。

●引っ張り崩し→ジャンプ大斬り→地獄丸→ダッシュA→拳舞

無理矢理すごく見せるとこうなる。威力的には他のものと変わらない。しかも状況限定技だ。

ジャンプ大斬りを当てた時点で相手は画面端にいなくてはならず、地震で相手を転ばせてはならず、ダッシュAが当たらねばならず、怒っていなければならない。うーんサムライらしい連続技だ。大半の場合は地震で転ぶ。

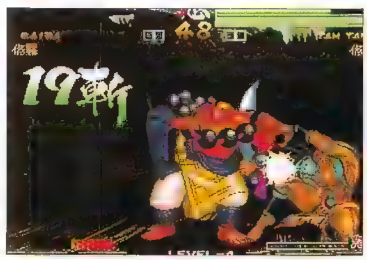
●連ね斬り（6段）→立ち小斬り→連ね斬り（6段）→立ち小斬り→連ね斬り（6段）→拳舞



14連斬を12斬まで出す。



キャンセルで連ね。6発技を出した後に、



目押しで立ち小斬り。さらに連ね。これを繰り返して、



ゲージがなくなったら拳舞。超難度。できるかな。

多段ヒットを狙うとこのような連続技になる。ちなみに始めはしゃがみ大斬りキャンセルでもいい。14連斬12斬目キャンセル連ねにする手も考えられる。

ただ、この連続技は連ねと立ち小斬り、そこから再び連ねのつなぎが難しすぎる。素直に連ね→拳舞がお薦めである。

羅刹

さらに連続技の数が減ってしまう。

●ダッシュA→円心殺

●ダッシュA→喝！

絶対に成功する自信があるときは円心殺、ガードされるかも、というときは喝！にしよう。喝！もガードされた後反撃されてしまうが、その後先行入力円心殺で決まりだ。

●斬り入り込み→BBCキャンセル仁王大爆震

武器飛ばし技が遅いので、当てたいのであればこの形しかない。先行入力でABを連打しておくのがポイントだ。

連ね斬りの連続技にも乏しい。早めに一閃を使うこと。



入り込み斬りからBB、コマンドを入れつつCを押し、



AB連打で超技を出して吹っ飛ぶ相手を拾う。

連続技

天草四郎時貞

担当：CHU

●14連斬12発目キャンセル戒烈掌or瘴氣断or冥府魔障弾or凶冥十殺陣

12発目のキャンセルのコツは、キャンセルする感覚で素早く入力するのではなく、14連斬の入力のタイミングで13発目を必殺技にするだけ、といった感覚だ。



焦らずゆっくり入力していき…。

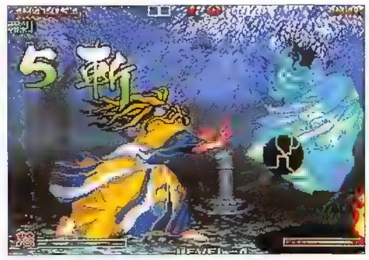


13発目を入力するタイミングで必殺技。

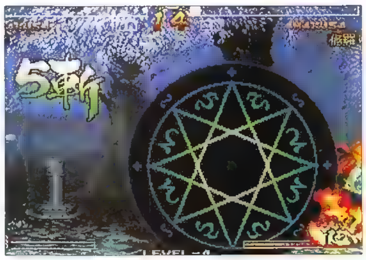
●連続斬り入り込み~BBCキャンセル戒烈掌or瘴氣断or冥府魔障弾or凶冥十殺陣

「一応できるよ」程度の連続技。

基本的には先に書いた14連斬…の方を使っていこう。



まぁ一応ね、一応…。



瘴氣断の後って実は反撃確定だったりする。涙。

●羅刹怒り時・14連斬12発目キャンセル冥府魔障弾~凶冥十殺陣

慣れてしまえばすごく簡単な連続技。ただ、相手と距離



冥府魔障弾がヒットしてるところに…。



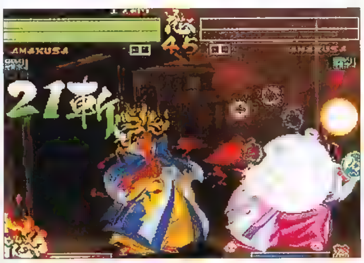
さらに攻撃が入る。相手との距離に注意しよう。

がある時は凶冥十殺陣が入らないので注意しよう。

●羅刹怒り時・14連斬12発目キャンセル冥府魔障弾~14連斬



武器飛ばしが入るなら…。



14連斬だって入るかな？あ、入った！



途中で戒烈掌にしてみました。あ、MAXから死んじゃった…。

2回目の14連斬の初めの方は、1回目とタイミングが違うので注意。

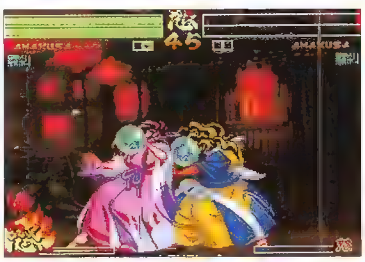
画面端ならさらに…、恐ろしい。

●後ろ防御崩し後・ダッシュ小斬り~14連斬

背中を向けている相手にダッシュ小斬りを当てると、長くのけぞる事を利用した連続技。

決まりにくいキャラもいるが、そうでなければかなり有効な連続技だ。

すこし難しいが絶対マスターしよう。



ここでダッシュを先行入力しておいて…。

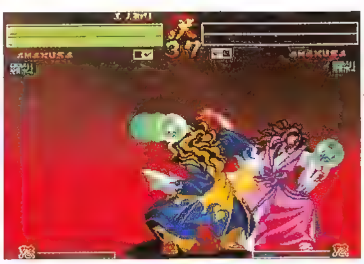


なるべく引き付けて小斬りだ。

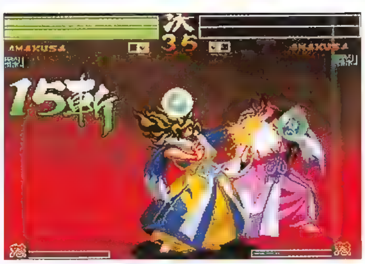
●羅刹前防御崩し後・ダッシュ小斬り~戒烈掌

表記どうりの連続技。

前記の後ろ防御崩しからの連続技が入らないキャラにはこちらを使っていこう。



ダッシュピンター



さらにピンタ！屈辱。

連続技

柳生十兵衛

担当：ぴぐ

修羅・羅刹

●立ちorしゃがみ中斬り↓小水月刀

十兵衛の基本連続技。修羅羅刹ともに重宝する。しゃがみ中斬りが当たれば、ほぼ水月刀までつながるので、中斬りを出すときは、水月刀までセットで出しておこう。

ジャンプ大斬りを思い切り低い打点で当てれば、ジャンプ大斬り↓しゃがみ中斬り↓水月刀の3段になる。



しゃがみ中斬りにキャンセルをかけて、



水月刀につなぐ。中斬りが届けばほぼ連続技になる。

修羅・羅刹

●防御崩し↓しゃがみ中斬り↓小水月刀

画面中央付近で投げたら、とりあえずしゃがみ中斬りから水月刀が安定。

修羅

●立ちorしゃがみ中斬り↓中二ッ角羅刀

中斬りがやや深く当たったときは水月刀よりも二ッ角羅刀のほうがダメージが大きい。ただしつながらないと悲劇なので、安全にいくならやはり水月刀だ。

画面端で相手を引っ張ったときのみ、中斬りから大二ッ角羅刀が入る。

修羅

●立ちorしゃがみ中斬り八相発破

連続技になるが、反撃確定。言うまでもないが、これでとどめを刺せるとふんだとき以外は使わないように。

修羅・羅刹

●ダッシュ大斬り↓小水月刀（中二ッ角羅刀）

前述の連続技の初めをダッシュ大斬りの変えたもの。相手の技の空振りに反撃するときに使うといいだろう。

修羅

●14連斬（12発目）↓中二ッ角羅刀

修羅の十兵衛は普段は怒るために14連斬を最後まで出し切ること多いが、怒りがMAXのときや怒り爆発後は、この連続技を狙おう。

後半のABCCCCの最中にコマンドを入力しつつ、Cボタンを3回押したらB連打。こうして先行入力を利用すると少しは出しやすくなるはずだ。



ABCCCで14連斬をキャンセルして、



中二ッ角羅刀へつなぐ。14連斬よりは高威力だ。

修羅・羅刹

●連ね斬り↓小斬り↓連ね斬り↓小斬り↓連ね斬り↓しゃがみ中斬り↓水月刀（二ッ角羅刀）

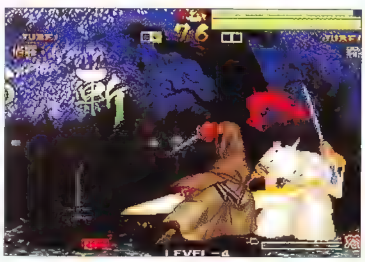
これも前述の連続技に連ね斬りを組み合わせたもの。

十兵衛は連ね斬りから武器飛ばしがつながらないので、これが最高級の連続技になる。

連ね斬りは3回斬ってワンセットになっているので小斬りを出すタイミングを誤らないように。

連ね斬り↓中斬りは距離が離れてしまうので、最後だけ使う。連ね斬り↓小斬りも間合いが近ければつながるが、遠いとつながらないこともあるので注意。

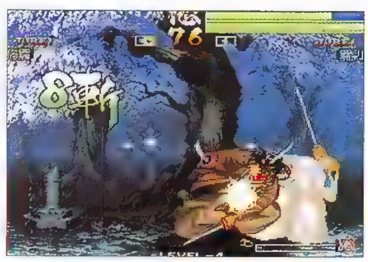
極限まで体力を減らしてから怒り爆発して、ゲージがほぼ満タンの状態からスタートしないと怒りゲージが足りない。ちなみに最後を中二ッ角羅刀にして、ダメージは体力ゲージちょうど一本分くらい。これだけ苦労して怒り付きの心眼刀や一閃とダメージがあまり変わらないというのが泣ける。



密着して連ね斬りスタート。ごちごちごちっ、と3回斬ったら、



小斬りにつなげて、



キャンセル連ね斬り。



で、最後はしゃがみ中斬りからキャンセル必殺技だ。

連続技

シャルロット

担当：ももやん

はっきり言って強力です！

●ジャンプ大斬り↓しゃがみ近中斬り↓パワーグラデーション

修羅、羅刹共通の連続技。ジャンプ大斬りは、めくりでヒットさせる必要がある。しゃがみ中斬りは、相手によっては入らない可能性もあるので、十分に注意してもらいたい。

羅刹は、最後をリオンランセにすることが可能。ダメージ自体はそう変わらないので、その時の気分で決めていいだろう。

●投げ↓14連斬（12斬キャンセル）↓武器飛ばし技

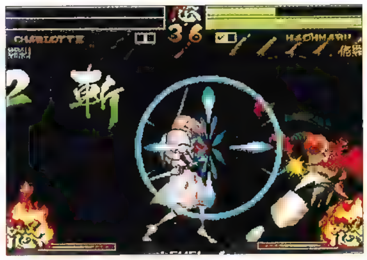
怒りMAX時に狙っていける、強力な連続技。

羅刹は武器飛ばし技の出が速いので、タイミングさえつかめば対戦でも十分に決めることは可能だろう。だが、修羅は出が遅いので、連続技にするのはかなり難しい。

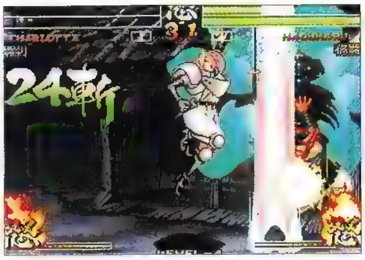
キャンセルをかけるタイミングは羅刹より早めなのだが、早すぎると11斬でかけてしまう可能性があるので、かなりシビアだぞ。修羅は無理に狙わないほうが賢明かも。



投げから14連斬につながるので…



12斬目でキャンセルして…



武器飛ばし技を決めよう。コツさえつかめば、いつでも狙えるぞ！

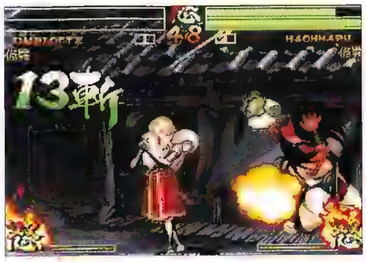
●連続斬り（BBC）↓武器飛ばし技

修羅の場合は、前の連続技よりこっちを狙ったほうが確実と言えよう。早めのキャンセルを心がければ、実戦でも十分に狙うことが可能だ。

投げから決めることができるのは、画面端の場合だけなので注意しよう（と言うことは、画面端の限定コンボと考えたほうが賢明か？）。



投げから連続斬り（BBC）つないで、ここでキャンセル…



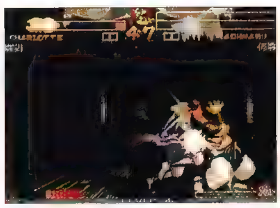
武器飛ばし技で拾うことができるぞ！

●投げ↓連ね斬り↓近中斬り↓連ね斬り↓近中斬り↓連ね斬り↓武器破壊必殺技

怒り爆発時に狙う、超強力連続技。この連続技のポイントとなるのは、2ヶ所。連ね斬りからの中斬りと、連ね斬りからの武器破壊技。

連ね斬り↓中斬りは、中斬りを連打するだけでつながるので、そうそうミスすることはないだろう。中斬り↓連ね斬りは、早めに連ね斬りを入力するように心がけていれば、それほど難しくはないぞ。

問題なのは、最後の連ね斬り↓武器飛ばし技だろう。連ね斬り最中に先行入力（連ね斬り最中に武器飛ばし技コマンドを入力しておき、ボタンを連打するだけで自動的にキャンセルすることができること）ができるので、それほど難しくはないのだが、連続にならないことが多々ある。単純にボタンの押すタイミングに問題があると思うのだが、コンマ何秒の世界なので、つながらなかったときは運が悪かったとあきらめよう。



投げ→連ね斬りとつないで、中斬りを連打していれば…



自動的につながるのだ。



で、何度か繰り返したら、ここでキャンセル…



武器飛ばし技だ！やばいくらい減ります。

●ジャンプ大斬り↓しゃがみ近中斬り↓連ね斬り↓近中斬り↓連ね斬り↓近中斬り↓連ね斬り↓武器飛ばし技

怒り爆発時に狙うことができる、最大威力連続技。最初のジャンプ大斬りは、めくりでヒットさせないと、近しゃがみ中斬りにならないことがある。また、相手キャラによっても入らない場合があるぞ。それ以降の連続技に関しては、前のものと同じなので、問題はないだろう。

ちなみに、この連続技が決まると、全体力を奪うことができるぞ。

●投げ↓14連斬（12斬キャンセル）↓連ね斬り↓近中斬り↓以下同様

14連斬を入れる連続技。怒り爆発直後に決めれば連ね斬りが3回入るが、そうでない場合にはゲージを見て調整しよう。これもかなり強力だぞ。

タムタム

担当：KAL

シンプル is ベスト

結論からいうと、タムタムが普段狙っていく（通常技メインの）連続技は、見栄えがせず、いまいち寂しげだが、威力だけはあるという性格のものが多い。

というか、そういうものしかない。

ただし、その代わり操作も簡単で安定性も抜群なので、実戦上困るわけではないのがせめてもの救いだ。

必殺技関連のものや、BBC、14連斬を絡めた、見た目の格好良さや威力などを兼ね備え、日常的に使っていくに値する連続技は、残念ながら、これといったものが存在しない。

そういったわけで、はっきりいって狙っていくべき連続技は、それほどない。

タムタムは、使用キャラクターに、いろいろとハデな連続技などで格好よさを求めたい、というプレイヤーには、かなり辛く見えるキャラといえるだろう。

しゃがみ大斬りにつなげ！

タムタムの通常連続技は、しゃがみ大斬りにさえつながっていればOKだ。

なぜかといえば、しゃがみ大斬りはリーチがあり、出の早さもなかなかのものだからだ。

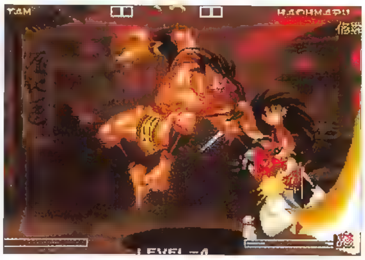
そのため、しゃがみ大斬りは連続技に組み込みやすいというわけ。

そしてなにより、しゃがみ大斬りは、このゲームの世界で重要な威力も申し分なしなのだ。

そういったわけで、まず最初に、しゃがみ大斬りを組み込んだ、効果的な連続技らしいものを挙げていくとしよう。

●ジャンプ大斬り↓しゃがみ大斬り

が代表となる。



ジャンプ大斬りは、かなり低い位置で出そう。



そしてレバーは必ず真上か真下以外のところに入れておく。着地モーションキャンセルのためだ。



フィニッシュは、しゃがみ大斬りで決まり。

しかし現実問題として、タムタムがジャンプの下降中、しかも着地直前で技を出すなどということはまずない。

だから、実際のところ、最も単純な連続技とはいえ、この2段はあまり決める機会がないだろう。

●防御崩し↓しゃがみ大斬り

防御崩し（投げ）が決まったら、全キャラに安定してしゃがみ大斬りが入る。

単純だが凄く強力だ。

普段狙っていくべき連続技は、これだろう。

●防御崩し↓C＋D

防御崩しが決まった後は、連続斬り入り込み（C＋D）も安定して入る。

コツは、一瞬だけ前進してすぐにC＋Dを出し、急いでAボタンを叩くこと。

要するにC＋Dから後は素早く操作しよう、ということだ。

連続斬り入り込みをヒットさせて、はじめのうちに怒っておく展開も悪くないだろう。



C＋Dは少し歩いてから。このあとは……、



素早くAボタンを押す。遅れると一発目が届かないぞ。

小細工関係

接近戦時などに、役に立つかもしれない連続技を紹介しておこう。

●下段狙い↓パグナ・デオス

立ちガード不可能な立ちキック攻撃からの連続技。

ただしパグナ・デオスはガードされると反撃される必殺技なので、リスクをともなう。

日常的に狙う連続技とはいえないものだ。

●不意打ち↓小斬り↓アハウ・ガブル

不意打ちから小斬りまでは連続技。

そこから後は相手がガードしていれば、ガードされてしまう。

これは単にアハウ・ガブルで削ろう、という主旨の連係技だ。

●不意打ち↓連ね斬り

連ね斬りが入るということは、その後一閃や立ち中斬りにつなぐことも可能ということだ。

直接一閃にいってもいいだろう。

高望みするな

ここまで読みすすめた君には既におわかりのこととは思うが、はっきり言ってタムタムは連続技に恵まれていないし、無理して連続技を狙う理由もあまりない。

あまり高望みはしないでおくのがいいと思うぞ。

連続技

風間火月

担当：借金

火月の狙いと切っても切れないのが連続技。ここにある連続技を覚えて実戦投入することが火月で勝利するための最短ルートである。

入り込みから決める

まずは入り込み後に決める連続技を紹介。

修羅

●入り込み→BBC→大爆殺

●入り込み→BBC→焦熱魂（CかD）

●入り込み→BBC→暴爆、火炎撃

大爆殺がもっとも安定して決めることができる。

焦熱魂は災炎を付けて飛ばすと災炎の数が多いほど発生が速くなるので2つ以上あれば連続技になる。

武器飛ばしである暴爆、火炎撃は、BBCからのキャンセルが最速ならという条件付き。BBCの後に遅れるとただのパフォーマンスで終わってしまう。

またBBCのCは立ちDと同じモーションなのでリーチが短い。入り込みを当てた位置が遠いときはつながらないのでそのときはスカらないように14連斬をゆっくりつなげていこう。

●入り込み→14連斬の10段目→暴爆、火炎撃

横にやられ判定が広いキャラに14連斬を決めると10段目が2ヒットする。これによってつなげることのできるキャラ限定の連続技だが、つなぎがかなり楽なため骸羅戦には重宝する。

羅刹

●入り込み→14連斬の10段目→愚連脚

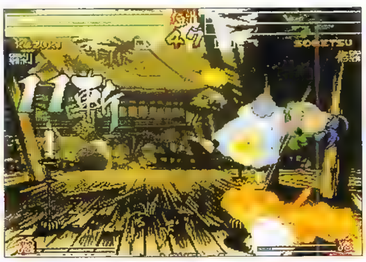
●入り込み→14連斬の10段目→六道烈火

14連斬の10段目にキャンセルをかけていくのが羅刹連続技の基本スタイルだ。愚連脚が安定してダメージを取れるが、やはり羅刹を使う以上は六道烈火を決めたくなってしまう。

六道烈火は10段目のキャンセルがすべて。10段目→六道烈火1段目さえ最速ならば必ずつながるので、9段目までは落ち着いてゆっくり入力しても問題ない。そして10段目を入力と同時にすぐキャンセルだ。また骸羅を相手にしているときは11段目（10段目が2ヒットする）のキャンセルもゆっくり入力してつながるので心配無用だ。



ここのつなぎがすべて、最速で入力だ。



速ければ地獄道もちゃんとつながる。

●入り込み→BBC→炎邪覚醒

画面端限定の連続技。端でしか決まらないが端に防御崩しで投げた後は入り込みがつながるので狙ってはいける。しかしつながるタイミングはシビア。最速の上をいく速さを目指さなければならないので武器を飛ばす目的なら六道烈火2段目からの炎邪覚醒がいいだろう。

修羅・羅刹共通

●入り込み→14連斬の7段目→入り込み

かなり毒のある連続技だが決めるタイミングは練習しないかぎりつかめない。そのかわり一度覚えてしまえばいくらでも決めることができてしまうのも事実。とりあえず覚えておこう。



入り込みのほかに中斬りにもつながる。連打でオッケー。

防御崩しから斬る

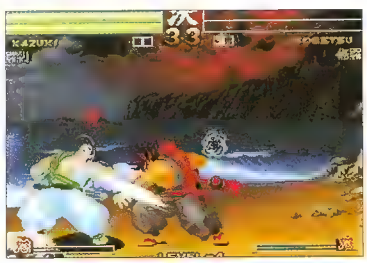
続いて防御崩しからの連続技。状況によっては入り込みも入るぞ。

修羅

●防御崩し→踏み込み中斬り→大爆殺

これが修羅のメインであり王道の連続技。この連続技を決め災炎で炎を付ける。できれば災炎は2つ、3つ付きで大爆殺を放出したい。

踏み込み中斬りは、防御崩しの後に踏み込みコマンドを先行入力で受け付けてくれるのを利用して最速で踏み込むように。そして相手の目の前で中斬りを決める。注意点は中斬りを押すタイミング。中斬りを押すのが速いと踏み込み動作始動中で技が出ないので非常に損をしてしまう。



ある程度走らせてから押せばいいので慣れれば問題なし。

羅刹

●前防御崩し→踏み込み中斬り→愚連脚

●後防御崩し→踏み込み中斬り→六道烈火

●踏み込み中斬り→愚連脚は大爆殺と同じ要領で決めれば問題なし。

六道烈火は、踏み込みの前動作を受け付けて愚連脚に化けがち、踏み込み始めたらレバーをすぐに離してしまうとやりやすい。入力するのが難しいがちゃんと出すことができればザックリ斬れるのが大きい。

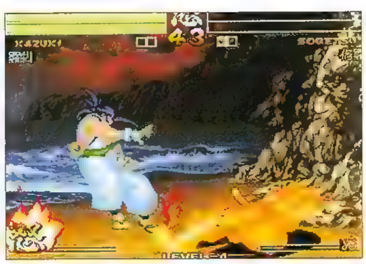
修羅・羅刹共通

●防御崩し→近大斬り

●防御崩し→入り込み

画面端限定の連続技。難易度も易しく非常に楽に決められる割にダメージは大きい。

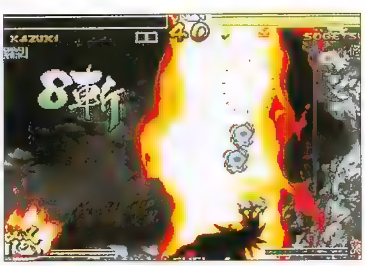
羅刹火月餓鬼道番外編



どういう経過にしろ、六道烈火1段目がヒットしたなら、



次にくるのは2段目、怒り状態ならここでわき道にそれて、



火月を覚醒させてみるのも一興ですな。

連続技

風間蒼月

担当：P.鈴木

共通

●C＋D↓中斬り

C＋Dの2斬目が相手に当たらず、のけぞってしまうことがある。そこですかさず中斬りを出せば相手に当てられるというものだ。覚えておいて損はないが、当て身に注意しておこう。



あっ間合い離れちゃった。ここで中斬りを出す。



あれっなにくらってんの。「連続技なんだよ」

●引っ張り崩し↓遠距離立ち大斬り↓14連斬（立ち小斬り）

相手にダメージを与えつつ怒ることができる。ややタイミングを計る必要があるが、慣れれば大丈夫だろう。

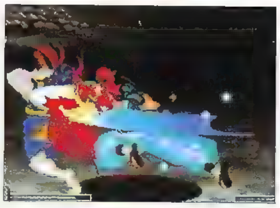
ちなみに大斬りに失敗すると大ダメージをくらうおそれが、C＋Dに失敗すると当て身を取られるおそれがある。慎重に狙っていくこと。

●C＋D↓C・C

●C＋D↓C・B・B・B



やっと投げられた。蒼月は投げ間合いが狭くて困るね。



えっぜいたく？まあいいや。立ち大斬りで追いかけよう。



相手が逆を向いたままなら成功。C＋Dから怒っとこ。一石二鳥。

蒼月特有の連続斬りだ。ダメージはまあまあなので、アピール技として使ってみてもいいだろう。

修羅

●14連斬12斬目キャンセル↓消波・風月斬

相手の武器を飛ばしたいときに使う。しかし怒りが鎮まってしまうのがデメリット。

蒼月は相手の武器があっても構わないので、

●14連斬12斬目キャンセル↓月光

で十分だろう。武器飛ばし技はシャルロットやタムタムに対して使っていこう。

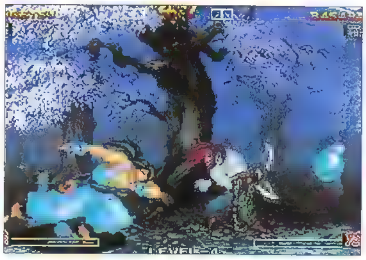
●各種通常技↓浮月↓各種追い討ち

浮月につなげさえすれば、どのような組み合わせでも連続技になってしまうのが修羅のすごいところ。

中でもお薦めしたいのは、

●怒り爆発↓浮月↓一閃

である。怒り爆発はガード不能なので、これを利用する。見た目にきれいなのがいい。



チャーンス！くわしくは対戦攻略を参照のこと。

●近距離立ち中斬り↓月光

ダメージ重視のときはC＋Dの代わりにこちらを使おう。怒り時にはいい減りを見せる。連係にも適しているぞ。

●連ね斬り↓立ち小斬り↓連ね斬り↓立ち小斬り↓連ね斬り↓消波・風月斬

すべて連打で構わないだろう。本当はこのような連続技が入る展開にはなってほしくないところだ（体力0近くでないと成功しないため）。

怒りゲージを保存しておくために、連ねから直接月光につなぐ手もあるぞ。私はこちらをすすめよう。

羅刹

●月輪波相討ち↓立ち大斬り

ちょうど飛び道具が出てから攻撃をくらうと、蒼月が先に動けるようになるので、いろいろな技で追い打ちができるようになる。



はい、追い討ち確定ね。

●C＋D↓BBC（AAA）↓キャンセル月昇・水中波

AAAからつなぐのがトレンドと言える。

AAAにキャンセルをかけられるキャラは少ないからね。でもBBCからのほうがつなげやすいかもしれない。

羅刹は14連斬から武器飛ばし技をつなげられないので重宝することになるだろう。

●14連斬12斬目キャンセル↓連ね斬り↓14連斬12斬目キャンセル↓連ね斬り↓月昇水中波

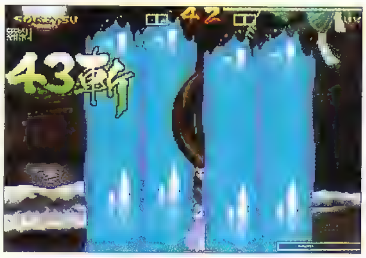
修羅でも可能な連続技。連続ヒットを狙うならこの連続技がいいだろう。かなりのヒット数をかせぐことが可能だ。慣れれば前述のより楽だしね。



14連斬から連ね斬り。このモーションが見えたら再度C＋D。



この連続技を2回繰り返す。そして最後に（先行入力で）



武器飛ばし技。このヒット数を見てくれよ。

連続技

ビリっと殺っちまえー！

怒り爆発！死亡確率200%の技特集

侍魂ここにあり。情け無用の連続斬り特集、ここに極まれり。全17キャラクターの即死連続斬り、今ここに解禁。

担当：オレの怒りは爆発寸前(by時空戦士)　J★笹岡

即死技リストの見方

ここでは、天草降臨における、即死連続技をピックアップしてお届けするコーナーである。

このゲームには、実に数多くの即死技が存在するのだが、まず始めに気を付けてもらいたいのは、そのうちのほとんどの連続技は、いくつかの条件を満たした状態でしか出来ない連続技である、ということを知っておいてもらいたい。

つまりは、即死連続技とはいっても、相手をデクにして、更にプレイヤー側の怒り爆発ゲージをMAXにしないと入れられない、といったようなもののこと。

だから、ここで紹介するものは、街中の実戦において使用されるようなことがあっても、支障のないようなものがほとんどだ（中にはそうでなく危険なモノもあるが…）。

だから、「えっ！即死？じゃあヒドイんだ」ではなく、「へぇ、こんなことも出来るんだ」という意識で見てもらうといいと思う。

各連続技についている表示について

各連続技には、それぞれ、わかりやすく条件表示なるものを付けた。

まず、修羅、羅刹のどちらで出来るか？

そして、画面端や、怒り、怒り爆発、キャラクター限定、背後、武器なしなどの細かい条件を、箇条書きにしてある。

実際にプレイすることで、この連続技を試す場合には、これを参考にしてもらいたい。

次に、即死表示&無限段表示の2つ。

これは、その連続技がどのような属性なのかを簡潔に表示してある。

ちなみに即死連続技とは、それら一連の連続技を入れることで、体力が満タンの状態からでも死に至らしめる威力を誇る連続技のこと。無限段との違いは、連続技に終わりがあることだ。

一方、無限段の連続技とは、理論上永久に攻撃を連続させることができる攻撃のこと。

実際には相手の体力は有限だから、ある段数で打ち止めになってしまう。すなわち無限段は、即死連続技の定義をも満足するわけである。

これらを参考にして、自分でも連続技を叩き込んでみよう。

基本的に覇王丸に対しての即死連続技集

ここに紹介する即死連続技は、特定の相手にしか決まらないモノをのぞいて、基本的に覇王丸に対して決めて即死になる連続技を載せている。

注意したいのは、キャラクターごとに、耐久力に差があること。たとえば破沙羅などは耐久力が低いし、逆に骸羅などは耐久力が高い。

なので、実際に試してみたとき、覇王丸以外のキャラで、即死に至らなかった、ということもあると思うので、その辺の事情についてご了解願いたい。

即死&無限段は本当の意味での即死&無限段ではない！

さて、ここでは、即死や無限段といった、人聞きの悪い表現をたくさん使ってしまっているが、体裁もあるので一応フォローをつけ加えておく。

みなさんご存じのように、このゲームには、怒り爆発と言うモノがある。

この怒り爆発は、連続技をくらっている状態のプレイヤーでも、強制的にそのやられグラフィックをキャンセルして、怒り爆発することができることは、もうみなさん知っていることと思う（詳しくはシステムのページを見てもらおう）。

つまり、ここで紹介する「即死&無限段連続技」というものは、実際には、この怒り爆発によっていとも簡単に抜けられてしまうのだ。

だから、ここに紹介する連続技は〝条件によっては、即死&無限段となってしまう連続技〟というように解釈していただきたい。

微妙なところだが、決してハマリではないので、そこのところだけ、注意してもらいたい。

さて、体裁も整えたことだし、さっそく各キャラクターの連続技を見ていくとしよう。



覇王丸（羅刹）

● 剛波→14連斬（12段）→剛波→14連斬→剛波→14連斬→剛波→14連斬→剛波→14連斬→天覇断空烈斬　67斬

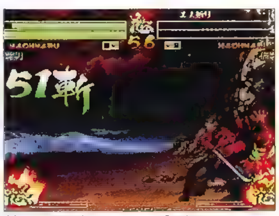
即死　無限段　条件　○画面端　○怒り

まず最初は、覇王丸。いきなりの無限段系連続技だが勘弁して欲しい。

14連斬からの剛破は、理論上では完全な無限段だ。

しかし、実際に入れようとすると、タイミングがシビアで、入り込みをガードされてしまいがちである。

また、画面端で、なるべく14連斬を入れる距離を相手と遠目にするのもポイントだ。近すぎると失敗しやすい。



始めに剛波を入れる場所がポイントだ。あとはタイミング次第。



ナコルル（両）

● カムイ リムセ→カムイ リムセ→カムイ リムセ→カムイ リムセ→繰り返し
最大99斬＋α

即死　無限段　条件　○（怒り）　○（タイマー設定）

2人めのナコルルも、無限段系に属する。

しかもナコルルのはとってもお手軽で、修羅、羅刹両方とも出来るお手軽無限段。画面端でなくてもOKだ。

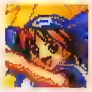
ただし、怒り状態でないと、ノーマルタイム設定の60秒以内に相手を殺すことは不可能で、怒り付きでなんとか殺せる（61斬）。

タイマー設定を90秒設定にすれば、一応99斬も可能だ（対骸羅で確認）。



僕にも出来た！カンタン永パ。手が疲れる。

リムルル（両）



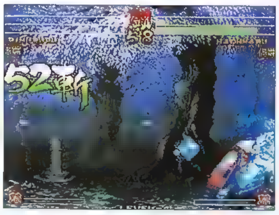
● 14連斬（13段止め）→14連斬（13段止め）→14連斬（13段止め）→繰り返し　99斬＋α

即死　無限段　条件　○特になし

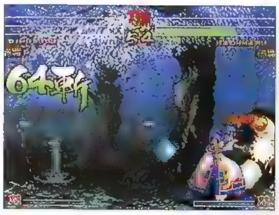
リムルルに至っても、やっぱり無限段。しかも条件は特にない。14連斬の、13段目の氷のところで相手を固めたところにもう一度14連斬を入れるというもの。

でも、この連続技は、実際に決めていくのがえらく難しく、普通は相手にトドメを刺す前に失敗する。

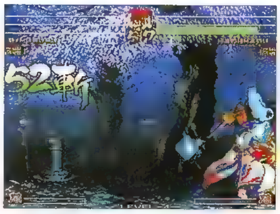
相手を倒すまでに時間がたっぷりかかるのも問題点だ。



ゆくぞ、ゆくぞ、結晶！



オレの勝利は秒読み開始だ！



まかせろまかせろ結晶！

半蔵（両）



● 入り込み→回り込み→●入り込み→回り込み→●入り込み→回り込み→●入り込み→回り込み→繰り返し　約50斬

即死　無限段　条件　○キャラクター限定

さてさて、再び今度は半蔵である。

コイツも無限段系。半蔵は14連斬の入り込みをキャンセルして、回り込みを出すことが出来るので、これを利用して連続技を構成する。

気を付けたいのは、相手がキャラクター限定だというものである。ナコルルやリムルル、右京に入れると面白いぞ（声が）。これは、練習すれば出来そうな感じがするので、一応待ってます。



連続斬り入り込みをキャンセルして回り込み。



そして、今度は後ろから入り込みだ。見た目に笑える。

ガルフォード（羅刹）



● 武器なし立ち中P→プラズマファクター（A）→武器なし立ち中P→プラズマファクター（A）→｛武器なし下中P→プラズマファクター（A）｝×2　8斬

即死　無限段　条件　○画面端　○武器なし

ガルフォードは、このような即死連続技に落ちついた。この方法のほかにも、相手を端に投げて、相手の後ろ向きから連続技を入れる。この場合は、間にパンチは挟まずに、そのままプラズマファクターを連発していれば良い。

また、ガルフォードの連続技のページを見てもらえればいいが、このほかにも、犬などを使った即死連続技が存在するので、まだガルフォードは研究価値がありそうだ。



たったの8斬で即死。こりゃイイ。

千両狂死郎（羅刹）



● J大P→立ち中P→連ね斬り（×9）→立ち中P→連ね斬り（×9）→立ち中P→連ね斬り（×6）→血肉の舞　41斬

即死　条件　○怒り爆発（ゲージMAX）　○画面端

この連続技が、大体のキャラで応用が出来る、いわば即死連続技の基本形態である。

連ね斬りを3回入れるために、怒り爆発ゲージをMAX近くにしておかないと入らない、特殊条件の連続技だ。

爆発ゲージは、自分の体力が少ないほど増えるので、自分の体力を死ぬ寸前まで減らしておくこと。

そして、爆発したらすばやく入れる。連ね斬りは追加入力をして、9斬のところで止めて、立ち中斬りにつなぐと良い。

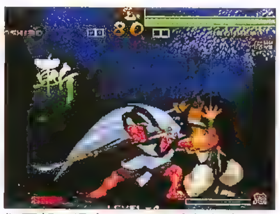
また、この連続技だと、覇王丸は途中で死んでしまう。それほど威力は高い。全部入れたかったら骸羅に入れよう。



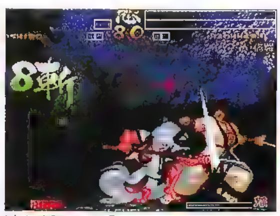
3回めの連ね斬りの6発目をキャンセルして、血肉の舞だ。



そしてその中斬りキャンセル連ね斬り。これを2回から…



狂死郎の場合は、2回追加入力してから、立ち中斬りを入れる。



連ね斬りの6発目がでたら、素早く追加入力。

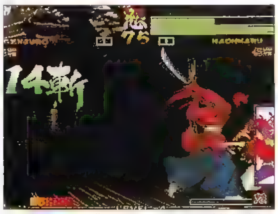
橘右京（両）



● J蹴り×2→立ち中斬り→連ね斬り（×8）→立ち中斬り→連ね斬り（×8）→立ち中斬り→連ね斬り（×6）→夢想残光霞orツバメ六連　36斬

即死　条件　○怒り爆発（ゲージMAX）
○画面端

右京の連続技もまた、狂死郎と同じく、連ね斬りで即死させるタイプの連続技だ。
右京の場合は、連ね斬りの威力が高い（特に8斬まで増やした場合）ので、最初にジャンプ大斬りなどを入れると、最後までいかずに死んでしまうので、あえてジャンプキックを2発入れて段数を稼いでいる。



14連斬の12発目キャンセル桜華斬。ここから…

幻十郎（両）



1・J大斬り→14連斬（12段）→桜華斬（小）→連ね斬り（×8）→立ち中斬り→連ね斬り（×8）→立ち中斬り→連ね斬り（×6）→（裏）五光　43斬
2・14連斬（12段）→桜華斬（小）→14連斬（12段）→桜華斬（小）→14連斬→繰り返し
3・後ろ投げ→ダッシュ中斬り→ダッシュ中斬り→ダッシュ中斬り→繰り返し　39斬

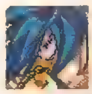
即死　無限段　条件　1.○怒り爆発（ゲージMAX）
○画面端
2.○画面端　3.○背後

幻十郎は、盛りだくさんで3つも連続技がある。
1つは、前の2キャラと同じく怒り爆発から。14連斬から桜華斬を入れてるのがポイントかな。
2つめは、無限段系だが、実際に決めるのは不可能に近い。出来たら拍手喝采モノだ。
3つめは、一番やばい無限段である。いとも簡単に入れられる上に、後ろ投げからほぼ確定してしまうという、恐ろしい技。威力のほうも無限段系にしては多いほう。



連ね斬り。再び14連斬にいく方法もある。

破沙羅（修羅）



● J大斬り→立ち中斬り→連ね斬り（×8）→立ち中斬り→連ね斬り（×8）→立ち中斬り→連ね斬り（×6）→影縫い

即死　条件　○画面端
○怒り爆発（ゲージMAX）
○火月限定

破沙羅は、連続技に乏しいので、即死はないかと思われたが、連ね斬りの威力が思いのほか高かったので（特に追加入力分）、最終的に即死連続技が出来上がった。
ただし、連ね斬りからの連続技が、修羅の影縫いしか入らない。しかも、キャラクター限定で、火月くらいにしか決まらない。やっぱりバサラに連続技は似合わないということだろうか？



背後にダッシュ中斬り連打で、お手軽永パ。

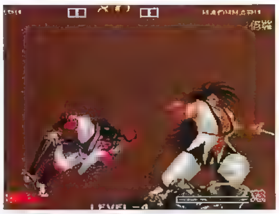
緋雨閑丸（両）



● 立ち大斬り→連ね斬り（×8）→立ち中斬り→連ね斬り（×8）→立ち中斬り→連ね斬り（×6）→雨流裂殺刃or円殺陣（大）

即死　条件　○怒り爆発（ゲージMAX）

閑丸は、立ち大斬りから連ね斬りがノーキャンセルで入るのが実用的で、画面端でなくても入る。
そこからの連ね斬りからは、他のキャラとほぼ同様。
雨流裂殺陣を最後に入れるなら、連ね斬りを一回減らしても死ぬのではないだろうか？非常に実用性の高いヤツである。


近距離立ち大斬りが入ったら、連ね～武器飛ばし確定。

骸羅（修羅）



● J大斬り→下小P→連ね斬り（×9）→下小P→連ね斬り（×9）→下小P→連ね斬り（×6）→拳舞　45斬

即死　条件　○怒り爆発（ゲージMAX）
○画面端

さて、骸羅の場合もほかと同じく、連ね斬り関係だ。
ただ、骸羅の場合、ほかと違い、立ち中斬りからではつながらないので、骸羅はしゃがみの小斬りを使う。
小斬りは、普通のキャンセルよりもキャンセルがかかるのが遅く、若干モーションをキャンセルしているだけなので、つなげるときには注意しよう。
あとは、普通に連ねから武器飛ばし。



しゃがみ小斬りから連ね斬りを入れる。要ABC連打。

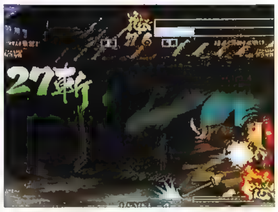
柳生十兵衛（修羅）



● J大斬り→立ち中斬り→連ね斬り（×8）→立ち小斬り→連ね斬り（×8）→立ち小斬り→連ね斬り（×6）→二ッ角羅刀（大）→追い打ち（小）　33斬

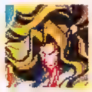
即死　条件　○画面端
○怒り爆発（ゲージMAX）

十兵衛もまた、連ね斬りからだが、武器飛ばしが入らないので、変わりに二ッ角羅刀の大を入れる。
二ッ角羅刀は、空中で追加入力をしないで着地し、着地してから、小のダウン攻撃を入れるようにしよう。タイミング良くやればちゃんと連続技だ。
ダウン攻撃まで入れると、ピッタリ覇王丸なら即死連続技となる。



追い打ちまで入れて、丁度ピッタシ即死。割と気に入ってる。

天草四郎時貞（羅刹）

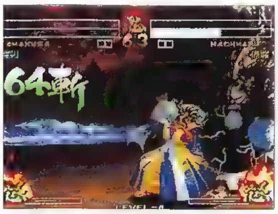


● 14連斬→冥府魔陣弾→14連斬→冥府魔陣弾→14連斬→冥府魔陣弾→繰り返し
71斬

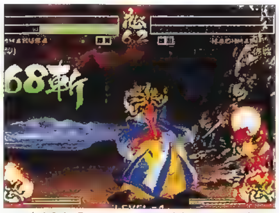
即死　無限段　条件 ○画面端 ○怒り

天草の場合は、再び無限段系の連続技である。怒り時の飛び道具が多段技になることを利用しての無限段だ。

　気を付けたいのは、飛び道具から14連斬につなぐときのタイミング。早く当てても、次につながりにくくなるので、出来る限り飛び道具が全部当たるまで見てから、14連斬の入り込みを当てるようにしよう。



多段ヒットの飛び道具から…



14連斬を入れる。飛び道具が全部当たってから入れるようにしよう。

シャルロット（両）



● めくり大斬り→立ち中斬り→連ね斬り（×10）→立ち中斬り→連ね斬り（×10）→立ち中斬り→連ね斬り（×6）→スプラッシュグラデーションorクリスタルローズ

即死　条件 ○怒り爆発（ゲージMAX）

シャルロットは、連ね斬りからの立ち中斬りが、6発めからと10発めからしか入らない。8発めからはつながらないので注意しよう。

　連ね斬りが10発めとあるが、実際の追加入力は2回で良い。始めに6発↓1回追加で2発↓2回追加で2発、計10発である。連打してるとフィニッシュになってしまうので注意だ。

　シャルロットは、10発めよりかは、6発めから中斬りをつないでいくのがより実戦的である。しかし、それではバサラくらいしか即死にできないが、まあ、実戦においての威力としては十分だろう。

タムタム（両）



● J大斬り→立ち中斬り→連ね斬り（×9）→立ち小斬り→連ね斬り（×9）→立ち小斬り→連ね斬り（×6）→立ち中斬り

即死　条件 ○画面端 ○怒り爆発（ゲージMAX）

ほとんど今までの奴等の連続技と基本構成が同じなので、いまさらあえて注意することはそれほどないが、強いていうなら、次のような点に注意。

　ジャンプ大斬りの引きつけ具合と、連ね斬りの9発目が見切りにくいこと。

　いずれも慣れの問題ではある。鍛錬あるのみ！

　また、相手が覇王丸だと、最後の中斬りが入る前の時点で覇王丸は死んでしまうが、ほかの耐久力のあるキャラが相手の場合は、そのあとの中斬りまで入るだろう。

　中斬りを、必殺技のパグナ・デオスにしても良い。

　こっちのほうが見栄えがする、なんてことは言うまでもないか。

風間火月（両）



● 14連斬（7発目）→14連斬（7発目）→14連斬（7発目）→繰り返し
99斬＋α

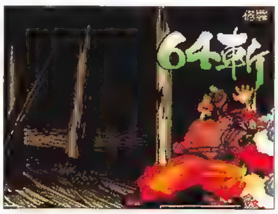
即死　無限段　条件 ○特になし

火月も無限段で、この連続技はじつはかなり簡単でとってもヤバい。しかもこれといって条件などはなく、ラウンド始まってすぐからでも入れられるので危険だ。極めて実戦においても効果を発揮する。

　14連斬の7発目は、相手を燃やすグラフィック。燃やしたところに連続斬り入り込みをまた入れるのだ。

　タイミングは、リズム良くポンポンと押そう。「ハイ、ハイ、ハイ、ハイ、ハイ、ハイ…」ってな具合だ。

　上手くなったら99斬に挑戦しよう。



燃えてるところに、再び入り込みが入る。



火月は、14連斬のAABBCCから…

蒼月1・（両）2・（修羅）



1. J大斬り→立ち中斬り→連ね斬り（×8）→立ち中斬り→連ね斬り（×8）→立ち中斬り→連ね斬り（×6）→消波・風月斬or月昇・水柱波
2. 月光（大）連打

即死　無限段　条件 1. ○画面端 ○怒り爆発（ゲージMAX） 2. ○画面端

蒼月は、連ね斬りの8発目が見切りにくいので注意。

　2つめの技は、相手にガードさせた場合の即死技である。連続技ではないが、即死するだけのダメージを与えることが出来る（削りダメージ）。

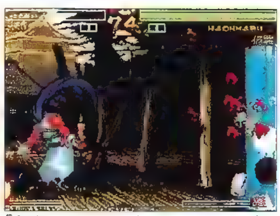
　これで全キャラの即死連続技が出そろった訳だ。

　まだまだ探せばいくらでもありそうなゲームなので、これを上回る連続斬りを探そう。



ハイ、ポンポンポンポンと…


怒り爆発は不可。脱出には、一旦喰らうしかない…実は一番ヒドイ。


「危ないですよ、危ないですよ…」分かってるって。

SAMURAI SPIRITS

対CPU戦

対CPU戦攻略

覇王丸

担当：ワイルダーKEI

天草に出会う前に…

修羅と羅刹、両タイプ共にクリアの仕方は変わらないが、天草を出すまでに、いくらか時間に余裕がほしいときは羅刹の方を使うといいだろう。修羅のほうでも問題はないのだが、羅刹側の持つ秘奥義のほうが威力が高いので、修羅よりもいくらか時間を短縮することができる。

ジャンプ大斬り（垂直ジャンプも含む）を繰り返して敵キャラを画面端へと追い込み、防御崩しから14連斬を狙うのだ。

これで怒りゲージを満タンにすることができたら、やはり防御崩しから14連斬を狙い今度は12斬目にキャンセルをかけて天覇断空烈斬を出そう。これが決まれば、あとはもう立ち中斬りでチクチクと削っていくだけだ。

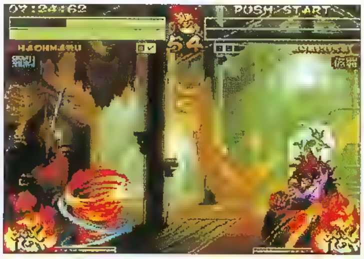
しかし、後半にいくに連れてジャンプ攻撃を迎撃され始めるので、小旋風裂斬を連発して（立ち小or中斬りを時折り混ぜる）敵キャラを跳ばせて、弧月斬で落とす。この時、弧月斬が出る前に攻撃されることがあるが、コマンドの入力さえしてあれば、着地する前の敵キャラを弧月斬で落とせる。やられグラフィックの最中に、ボタンを連打しておくといい。

また、羅刹の場合は旋風裂斬ヒット後に追い打ち攻撃をすることができるので、怒りゲージが溜っているならば、落下してくるキャラにタイミングを合わせて断空烈斬を決めよう。

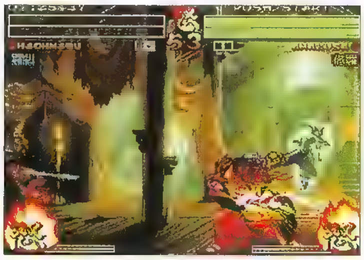
逢魔刻を誘え！

対天草戦では、旋風裂斬を使ってのパターンが有効だ。まず、スタート開始直後に画面後ろ端まで退く。そして、その場で小or中旋風裂斬を出して逢魔刻を誘うのだ。

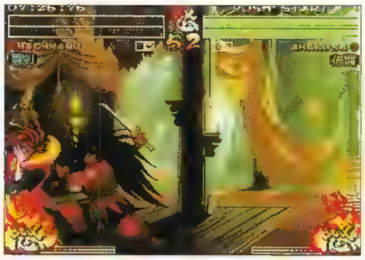
逢魔刻を誘えたら防御崩し（引っ張り）で画面端へ回し、そこから14連斬を決めて怒りゲージを満タンにする。あとは、同じ方法で秘奥義を決めて、この動作を繰り返せばOKだ。逢魔刻を誘えなかったら、大旋風裂斬を出してみるといい。



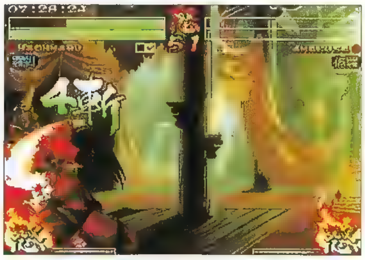
そ～らこっちに来い。



まんまと罠にハマりやがったな！



レバーを後ろに入れて引っ張って…



それじゃ怒らせてもらうとするか。

回り込めばこっちのもの

斬紅郎に対しては、ジャンプ攻撃からの回り込みが有効だ。

ゲームがスタートしたら、まずは斬紅郎の様子を見る。何もしてこないようなら、退き込みで一旦後ろへさがって間合いをとる。

そうしたら、踏み込みジャンプ大斬りで突っ込み、着地と同時に回り込みを行う。この時、滅多に斬紅郎がすぐ振り向くということはないので、回り込みが成功したら14連斬を決めよう。あとはもう、同じ入り込み方をして秘奥義を決めるだけだ。武器をなくしてさえしまえば、あとは小or中斬りで体力を削っていくだけ。ジャンプ攻撃を返されてしまうときは、一度間合いを離してから仕切り直しをしよう。



ジャンプ大斬りをガードさせることができたら…



レバーを前に入れたままA＋Bを連打して回り込む。あとは14連斬を決めよう。

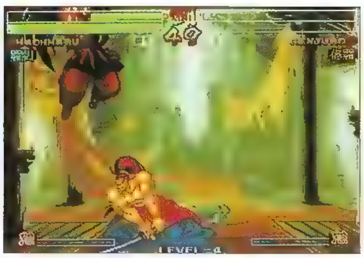
さらば幻十郎ー君のことは忘れない！

一番楽な相手。色々なことをやろうとすると、かえって難しく感じる。

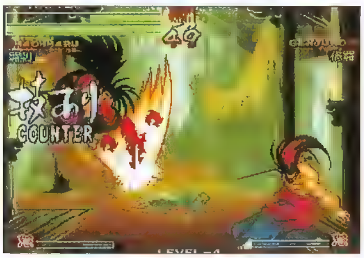
倒し方は至って簡単、間合いを少し離して垂直ジャンプ大斬りを繰り返すだけだ。この時の間合いは、光翼刃を出されても届かない距離が望ましい。

離れた間合いで垂直ジャンプをすると幻十郎は立ち大斬りを出してくるので、前にせり出たところに合わせて、大斬りボタンを押すだけだ。

その他には、立ち中斬りを不発すると幻十郎は中斬りを出してくるので、その不発したところにこちらも立ち中斬りを決める方法もある。が、間合いの取り方が少々難しい。



へっ！どこ斬ってやがんでぇ！



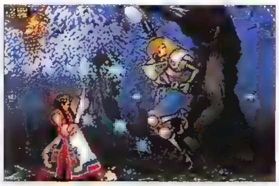
そして斬る！

対CPU戦攻略

ナコルル

担当：ギィ

修羅も羅刹も、ナコルルは対CPU戦で苦労することはそれほどないはず。
しかし、修羅と羅刹では全く別のキャラといってもいいくらい違う。当然、対CPUにおいても全く違う闘い方が必要だ。

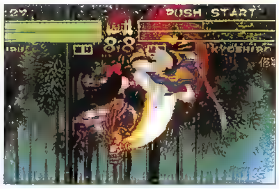

修羅、羅刹ともに、こういった隙は見逃さずにダッシュ防御崩しからの連続技を決めていこう。

天草までの道のり：修羅

まず修羅ナコルルでCPU戦を勝ち抜くに当たって覚えておいて欲しい連続技がある。

●シチカプ エトゥ→ダッシュ小斬り→小アンヌ ムツベ
●防御崩し（引っ張り）→ダッシュ小斬り→立ち大斬り→小追い打ち

の2つ。詳しくは連続技コーナーで。
基本パターンは、間合いをはなしてシチカプ エトゥを出す。ヒットしたらダッシュからの連続技を決めよう。
ガードされたら相手の背後に着地するようにダッシュジャンプ、と同時に昇り大斬り。
相手はこれに勝手につっこんでくれるか、ガードで固まっているか、反対側に技を出しているので着地で防御崩し（もちろん引っ張りのほう）。基本的にはこれだけでOK。
シャルロットのみは、シチカプ エトゥガード後、様子を見て、スプラッシュファーントを出してきたら中や大のアンヌ ムツベを合わせていこう。ダッシュしているとガードすら間に合わないので注意しよう。



相手のジャンプを見てからでは間に合わない。ジャンプと同時に出していこう。

天草までの道のり：羅刹

羅刹はある意味、修羅よりも遥かに早く、楽に勝つことができる。覚えるのは、狼に乗ってから、

●ジャンプ大斬り→歩いて立ち中斬り→メル シキテ→正面分離攻撃

の連続技だけだ。狼に乗った状態でのジャンプ大斬りはCPUもガード不能で、この連続技でゲージ1本弱のダメージを与えることができる。
ダウンさせたらすぐに狼に乗り、起き上がりに垂直ジャンプなどから大斬りを重ねよう。

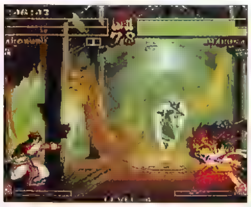
対 天草四郎時貞

●修羅

対天草は断然修羅の方が楽。シチカプ エトゥで逢魔刻（ワープ）が誘えるためだ。
移動中も投げられるが、端～端なら逢魔刻は目の前で止まるのでそこを投げてしまおう。防御崩しは引っ張りで、きちんと連続技を決めていくこと。
もちろんシチカプ エトゥがヒットした場合も連続技が入るぞ。
ちなみに、蒼月に対しても確実ではないが同様のパターンにはめることができる。

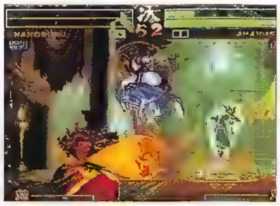
●羅刹

基本はこれまでと一緒。シクルゥに乗って大斬りからの連続技を狙う。
ただし、垂直ジャンプは厳禁。早く、判定の強い近立ち大斬りで返され、大ダメージを受けるぞ。また、怒り時になりやすい、死霊刃（飛び道具）連射モードは通常のジャンプでは飛び越せないので、イメル シキテ→斜め上分離に切り替えていこう。


この間合いでママハハを飛ばせば、

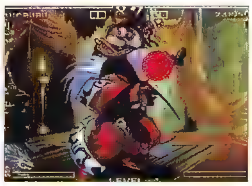


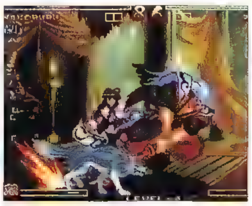
はい、いらっしゃーい。


死霊刃は跳び越せない。イメル シキテを合わせていこう。

対 壬無月斬紅郎

修羅、羅刹共通パターンでいける。まず、カムイフム ケスフ（ジャンプ中レバー下＋D）を出しっぱなしで跳び込む。
斬紅郎はたいていこれをガードするので、着地と同時にレバー入れっぱなし＋AB同時連打で回り込む。
ここで斬紅郎がなにもしていないようならバックダッシュで間合いを離して跳び込み直し、投げ空振り、または反対側へ攻撃を出していたときだけ、ダッシュ防御崩し→ダッシュ小斬り→立ち大斬り→小追い打ちの連続技を決めよう。


カムイフム ケスフを出しっぱなしでガードさせ、レバー相手方向＋A＋B連打で、

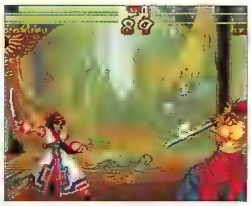

確実に回り込む。技を出していたらダッシュ防御崩しだ。

対 牙神幻十郎

ナコルルのライバルキャラは幻十郎。光翼刃という強力な対空技を持つ幻十郎に対しては、修羅、羅刹ともにこれまでのパターンは一切通用しない。

●修羅

とはいえ修羅は格段に楽。
適当に遠立ち中斬りを出すだけで当たってくれるが、続けて立ち中斬りを出すとガード後、確実に立ち中斬り、または桜華斬を出してくる。
立ち中斬りがヒットしたら立ち中斬り、立ち中斬りがガードされたら中アンヌ ムツベ。
これを繰り返しているだけで楽勝だ。


立ち中斬りをガードさせたらすぐにアンヌを出せば、


攻撃をくぐりつつ斬りつける。

●羅刹

わりときつめ。とにかく狼に乗り、バックジャンプからイメル シキテ→前斜め上方向分離をやる。
この後、シクルゥが戻ってくるのを見計らって再び狼に乗ると幻十郎はこれをジャンプと誤認するのか、なぜか光翼刃を出してくれるので、距離に応じて立ち大斬り→メル シキテ→分離、またはイメル シキテ→分離の連続技を決めていこう。もちろん怒り時なら武器飛ばしでもOKだ。


こんな位置、タイミングで狼に乗れば光翼刃を誘える。

うまく行けばこれの繰り返しだけでOK。崩れたら、再びバックジャンプイメル シキテから仕切り直そう。

対CPU戦攻略

リムルル

担当：ACE

対コンピュータ戦心得

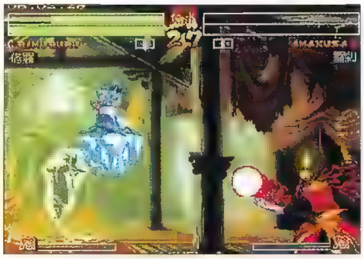
リムルルでコンピュータ戦に挑むと、閑丸スタートか破沙羅スタートで始まる。ラスボスは幻十郎だ。どちらかといえば閑丸スタートのほうが楽とは思うがそこまでの差はないと思われる。好きな方が出るようにコイン投入時に祈ろう。

リムルルでのノルマタイムは9分。時間内に辿り着くのはそう難しくはないはずだ。基本的にコンピュータ戦は暴れているだけで勝てる程度の強さでしかない。それに勝てないということならそもそもの基本がなっていないということなのでもっと精進に努めよう。

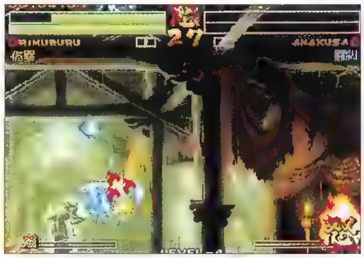
対天草四郎時貞

まず修羅の場合だが、最初に適当に渡り合って距離を取ってからコンルシラル。

天草の攻撃は、攻撃判定が先でやられ判定はそのあとという、非常に不条理極まりないものなので、ここでボーっとしていると先に落とされてしまう。このコンルシラルのあとすぐに垂直ジャンプをして攻撃を避けよう。



シラルにのって…



逃げる。これでパターン。

ここで天草は氷塊に当たってくれるのでそれを繰り返す。天草が移動してきても、同じことをしよう。真下に来てくれれば食らってくれることもなぜか多い。

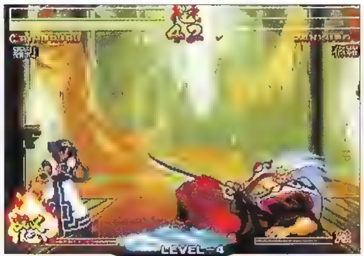
羅刹も最初は適当に渡り合った後に蹴りで跳び込んで着地にウプンオプ。画面端なら強、そうでなければ中にしておこう。とにかく簡単な攻略法だ。天草は着地に反撃をしてこないのでこういったパターンが使える。

リムルルでプレイしていて1、2を争うほどの強敵なので気を抜かずに対処しよう。

対壬無月斬紅郎

修羅、羅刹共通のパターンが使える。まずはやはり適当に距離をとろう。そうしたらコンルメムをだす。

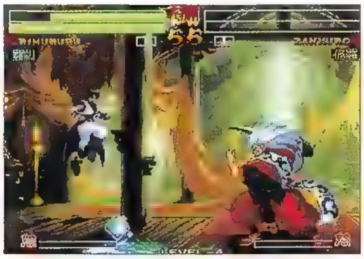
ここで距離があるようなら斬紅郎は退き込んで無限流疾風斬を出してくるので、ここを跳び込んで大斬り。このあとすぐさまコンルメムを出せば以下の通りに繋がる



コンルメムから…



退き込んだら…



跳び込む。



跳び込んできたら防御。

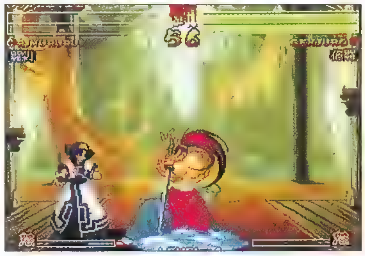
距離が近ければ跳び込んでくるので防御。すると、着地にコンルメムで止まってくれるのでここをしゃがみ大斬りで転ばせて、位置調整をしてもう1度コンルメム。これで倒すまでハマるはずだ。

なお、修羅を使っている場合はカムイシトゥキとのコマンド重複こちらが出てしまうと返し技に無限流無法拳を出されて良くない事態になるので注意して入力しよう。

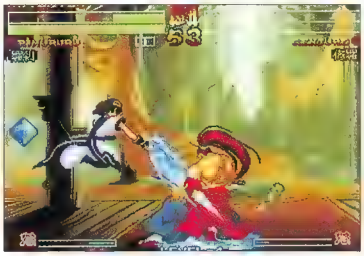
牙神幻十郎

完全にパターンにはまってくれる。修羅、羅刹、共通だ。

また、例によって距離をとって、コンルメムを出せる状況を作ろう。幻十郎はここでしゃがんで防御しているのでここを1歩前に出て不意打ちで刺す。着地したらまた繰り返しだ。ちなみに届かなくてもまた出せば大丈夫。これはもう失敗のしようがないので、ここまで来れば最後まで見てしまおう。



これまたメムで…



不意打ちで襲う。

対CPU戦攻略

服部半蔵

担当：スー

天草までの道のり

CPU戦では、半蔵のやる事は決まっている。全ての第一歩は、ジャンプ斬りを早めに出してスカらせそのまま着地、なるべくなら相手に密着する位で、目の前、背後に丁度降りる位がベスト。

さて、その着地後だが、まずは防御崩しで相手を画面端に近い方に投げる。そして立ち中斬りなどで追い討ちなどを入れた直後又、ジャンプ斬りをスカして防御崩し、それをくり返して、相手が画面端に来たら14連斬をキメて怒る。

そして、怒ってもやる事は同じだ。ジャンプ斬りをスカして、今度は着地後に爆炎龍を撃ってやろうとすると、なぜかCPUは、爆炎龍に当たる。そこにジャンプ大斬りで追い討ち。その直後、自分の方が先に着地するので、そこでしつこく爆炎龍を撃とう。CPUは、なぜか又喰らうので追い討ち。これを3、4回してやれば、体力がフルゲージからでも相手はあの世行きだ。

もし相手に爆炎龍をガードされても心配無用。CPUは爆炎龍を立ちガードしかしないのだ。そこにしゃがみ大斬りでお留守な足元をすくってやればOKだ。

ただ、覇王丸にだけは注意しよう。なぜなら覇王丸は、着地後爆炎龍を撃とうとすると、弧月斬で必ず反撃して来るからだ。しかし、対応は簡単、全て〝投げ〟にしてやればいい。先程の様に、画面端に相手を追いやったら防御崩し→14連斬→12斬キャンセル爆炎龍→ジャンプ大斬りで終了。これもジャンプ斬りをスカして相手の目の前に着地した直後だゾ。しつこい様だがやる事は同じだ。

この戦法で、天草に会うのは時間の問題だ。



この辺で、ジャンプ斬りをスカして…



「爆炎龍！」ハイ、燃えといて～



ジャンプ大斬り！この直後に着地爆炎龍を忘れずに。

対天草四郎時貞

さて、天草だが半蔵のCPU戦の中で一番厄介な相手だろう。やはり戦法は決まっているので、怒ってからのジャンプ斬りスカし着地爆炎龍でキマリなのだが、天草は逢魔刻でワープし逃げてしまうからだ。だが、逃げた天草を追ってジャンプし着地爆炎龍を撃ってやれば、天草は、死霊刃もしくは立ち強斬りなどを出して勝手に爆炎龍を喰っているのでジャンプ大斬りで追い討ちしてやればOK。

さらに着地後、爆炎龍を撃ってやるとなお良い。またワープで逃げたら追ってジャンプでOK。

ちなみに着地後に投げようとすると、天草はジャンプで逃げ、ジャンプ斬りを出し半蔵が追って来れない様にするのだが心配無用、そのジャンプ斬りをガードした直後に、修羅ならA又はB、羅刹は任意のボタンでモズ落としを入れよう。

そうすると入力が速ければ空中に居る天草を一気に吸い込み、入力が遅いと天草は、空中で吹っ飛ばされるので必然的に天草は画面端に追いやられる、そうなったら防御崩しをいれてから14連斬で怒っとこう。防御崩しも、天草はジャンプで逃げようとするので、そうなったら早めのジャンプ小斬りで降としてやろう。ちなみに防御崩しはCボタンを着地後に連打した方が逃げられにくい。

天草が逢魔刻で逃げる時のモーションは投げられるので覚えておこう。



ほら、このやられモーション吹っ飛んどけ。

一番楽な斬紅郎

天草がパックリ割れて斬紅郎の登場だが、全キャラ中一番簡単だ。さてその攻略法だが、当然初めは決まっているのでジャンプ斬りスカしだが丁度、着地直後にAモズで斬紅郎を投げられる様に、間合を調節しよう。そして、着地後にAモズを決める。モズ落としが決まったら再度ジャンプして、またモズ落とし、これのくり返しだけで勝てる。

ただ斬紅郎も、それなりの対応をして来る。モズ落としをかけようとすると、前、垂直ジャンプもしくはバックステップで逃げる。そこで、前ジャンプが一番OKで、斬紅郎の下をくぐってタイミングを合わせ、修羅はCのモズ羅刹も微塵隠れを決めてやろう。垂直ジャンプなら、空転撃。バックステップならもう一度ジャンプ斬りスカしで追いかけ着地後、モズに移行する。

対柳生十兵衛

いよいよラスト、ライバル柳生十兵衛の登場だ。

もう耳にタコができているだろうが、基本のジャンプスカし斬りで飛び込み着地後、防御崩しで画面端に追いやって、14連斬→12斬目キャンセル爆炎龍→ジャンプ大斬りで以上。しかし、その直後着地に爆炎龍を撃っても、流石に？連続で喰らってくれないので、先述した様に爆炎龍を立ちガードしている十兵衛の足元を、しゃがみ大斬りですくってやろう十兵衛成す術なし。

最後に、全ての相手の一本目開始直後に、自殺してやれば、二本目から怒りっぱなしなので最初に14連斬を入れる動作がいらなくなるので、すぐに爆炎龍パターンにもっていける。時間短縮に最適。



おっ生意気にもガードしてくれてるね～



「ズバァッ」だから足元がお留守なんだってば。

対CPU戦攻略

ガルフォード

担当：MVP

慣れてくると割と簡単にクリアができる対CPU戦。

ガルフォードは修羅と羅刹でかなり必殺技が違うが、基本的には共通の必殺技しか使わなくても十分に対CPUでは通用する。すなわちあまり必殺技に頼る心配はなく、重要なのは基本技、及びシステム面でのものとなっている。

システム面というのは例えば14連斬や回り込み、ということだ。簡単だね。

天草までの道のり

対CPU戦は天草までの経過時間によってその後の展開やエンディングが変化してくる。

ここではちゃんとした真のエンディングを見る為、つまり9分以内で天草に合うことを最優先に考えていこう。

この場合重要なのが大斬りを入れていくかがポイントとなるのだ。特にしゃがみ大斬りは出が速いし防御崩しから入れる技で最も効率がいい。

防御崩しを端で使った場合は14連斬でとりあえず怒っておくのも重要だ。そしてしゃがみ大斬りを入れていけばいいのである。

基本的な狙いは防御崩しであるが、3人目以降はなかなかそうもいかない。というわけで出てくるのがジャンプ攻撃である。基本は垂直ジャンプ中斬りを着地ギリギリで出していき、相手がくらった場合とガードした場合はすぐに着地でダッシュ。そう、ダッシュから防御崩しを狙うわけだ。もし失敗してもダッシュ大斬りになり、これは相手にガードされてもスキが少ない、(剣が弾かれるというのがない)のでダメージをくらうということがない。防御崩しが入ったらしゃがみ大斬りを入れていこう。

もしも垂直ジャンプ中斬りがスカった時は少し近づいて再び垂直ジャンプ中斬りを出していこう。

もしも垂直ジャンプの時に相手が跳んできたら中斬りか小斬りで追い払うこと。対空も兼ねているわけだ。あとは一閃や14連斬からの連続技さえできるようになっていればさほど対CPUで苦労するということはないだろう。ただし気は抜かないように。

天草四郎

他のキャラだと少々ツライがガルフォードは別。コマンドさえちゃんと入れれば楽に倒すことができる。しかも修羅、羅刹とも同じやり方である。

で、実際のやり方というのは、

1 立ち小斬りをスカす。

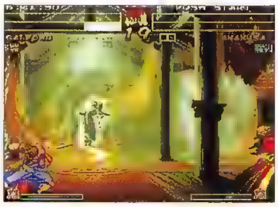
2 すぐにレプリカアタックを出す。

3 すると天草はくらう。

というものである。

端と端ぐらいまで距離があればまず大丈夫なので、スタート直後はバックジャンプをおすすめする。そして立ち小斬りを出していくといい。レプリカアタックはヘッド、リアどちらでもいいが、その後の間合を考えるとヘッドの方がいいだろう。この時に出すレプリカアタックはなるべく早く出していくこと。

これができれば天草戦は楽勝だ。



小斬りを出して…



レプリカアタック。これだけで勝ててしまう。

斬紅郎

こいつは一応修羅、羅刹ともにやることは同じであるが、やや修羅のほうが安定しているといえる。まぁそれは後述するとして、斬紅郎は攻撃力が高いので要注意しないといけない相手である。

それと、斬紅郎は1ラウンド目と2ラウンド目で若干強さ（対応の仕方）が違うということ。1ラウンド目は跳び込みに対して割と対応が甘い、つまりガードしてくれる可能性が高いが、2ラウンド目はたいてい跳び込みを返してくるのだ。覚えておこう。

以上のことを踏まえたうえで早速基本方針を見ていこう。

まず一番の狙いとなるのは回り込みである。斬紅郎に対して回り込みをしかけるとたいてい斬紅郎は振り向きが遅いので、そこにしゃがみ大斬りや14連斬を入れることができるのだ。

回り込みに成功したら、まずは14連斬、そして次からはしゃがみ大斬りや羅刹ならばしゃがみ中斬りからの連続技を狙っていくといい。

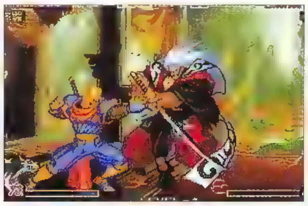
さて狙いは回り込みというのがわかってもらえたところで、次はいかにして回り込みを使っていくか、というのを説明しよう。

●羅刹

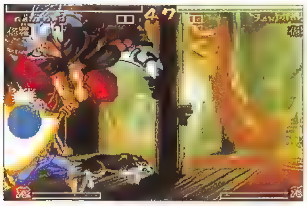
おもむろに立ち小斬りを出していき、もしもジャンプ攻撃をしてきたのならガード後に回り込み、突進技がきたら防御崩し、何もしてこないようなら近づいてきたところにいきなり回り込みをしかける。

●修羅

マシンガンドックを出していくと、そのうちジャンプしてくるので羅刹と同じようにジャンプ攻撃をガードした後に回り込みをしかける。



犬を出しているとそのうちジャンプしてくる。



これをガードしたら回り込んでお好きなように。

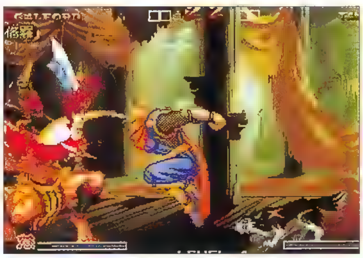
また、両者とも1ラウンド目ならばジャンプ攻撃をガードさせてから回り込むという戦法も使っていける。

とにかく慎重にやって回り込みコマンドのミスさえなければなんとか倒せるはず。きりのいいところで怒り爆発を使い、回り込みから一閃を入れればまず負けないだろう。

タムタム

ラストはタムタムだ。しかしこいつはジャンプ大攻撃でどんどん跳び込んでいけば、勝手に技を出そうとしてくらってくれる。特に問題はないだろう。

これで見事にエンディングとなる。がんばってくれい。



タムタムは楽勝。エンディングはすぐそこだ。

千両狂死郎

担当：J★笹岡

基本戦法 天草までで注意すること

狂死郎の基本戦法、というか、このゲームのCPU戦での基本戦法は、ジャンプからの大斬り～ジャンプ大斬り～繰り返し、といった戦法が主になる。

基本的にCPUは、ジャンプ攻撃を当てると、地上で反撃してくるので、それを目ジャンプでかわして、そこにジャンプ大斬りを当てるのだ。

また、相手がジャンプして反撃してきても、そこを上から潰すようにジャンプ大斬り、もしくは中斬りで攻撃してやると良い。

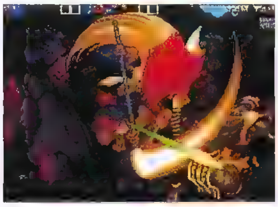
基本的にはこの戦法で、天草まではいける。

無論、ジャンプがいい具合に当たったら、そこから連続技に持っていこう。ジャンプ大↓しゃがみ大斬りor立ち大斬りで安定。

また、ジャンプ攻撃をガードされた場合、再びジャンプ攻撃にいく方法と、着地で回天曲舞or血風独楽を出す方法の2つがある。

後述の方法は、後半のCPUで、ガードが堅い相手などに特に有効。

これらの方法を駆使して、天草までたどり着こう。大斬りばかりなので、タイムのほうも心配ないハズ。


ジャンプ大斬りから、再びジャンプ大斬りの繰り返しだ。


ガードがカタいヤツには、着地で回天曲舞なども有効。

また、タイムを気にしないのなら、ジャンプ攻撃から14連斬を狙ってみたり、回り込みから14連斬を狙ったりしてみるのも面白いだろう。14連斬を決めたら、連続技を練習だ。

気を付けたい相手

気を付けたい相手は、ガルフォードと閑丸と幻十郎の3人。

ガルフォードは、こちらがジャンプしていくと、消えて上から降ってくるので、良く見てきちんとガードしてから反撃出来るようになれば大丈夫。

閑丸は、こちらが跳んでいくと円殺陣で落とされる。なので、こちらからは跳ばずにしゃがみ小斬りで牽制して、逆に閑丸を跳ばせて、対空兵器で落としていこう。

幻十郎も、同じくこちらから跳んでいくと、光翼刃で落とされる。

幻十郎の場合は、一旦しゃがみ小斬りで牽制したら、大抵ヤツは地上で反撃してくるので、そこを、ジャンプ大斬りで反撃するようにジャンプして攻撃していこう。多少返されても気にしないこと。

あと、十兵衛はガードが非常に堅いが、コイツは我慢してジャンプ～ジャンプの基本戦法でいこう。


幻十郎は、始めに小斬りで牽制してから飛び込んでやる。


すると、上手い具合に飛び込めることが多いぞ。

対天草戦

天草と対戦するときは、いままでの戦法がほとんど通用しないので、始めは苦戦するだろう。

基本戦法は、天草と離れて、しゃがんで待ち、天草が飛び道具を撃つのを待って、飛び道具を撃ったところに飛び込んでいって、中斬り、もしくは大斬り（間合いによって使い分ける）を当てていくのが基本。

修羅なら、待っているときに天草が立ち大斬りを出してきたときに、それをガードすれば、反撃で蝦蟇地獄↓追い打ちが入るぞ。


天草か飛び道具を撃ったのを見てから、跳び込み中斬りで攻撃。

ただし、この戦法は消極的なので、天草に大ダメージを喰らってしまったりすると一気に破綻する。

時間がなくなったら、ヤツが飛び道具を撃ったところに飛び込んで、そこからジャンプ～ジャンプの基本戦法に持っていこう。

このとき注意するのは、ヤツとの間合い。こちらの中斬りがギリギリ届くくらいのところで垂直ジャンプを繰り返すのが理想的だ。


ヤツに近づき過ぎないように、垂直ジャンプ中斬りが基本。

天草がワープモードに入ったら、落ちついてしゃがんで待ち、ワープの終わり際に小斬りを入れてやるようにしよう。近づかれたら小斬りで追い返すこと。

また、このワープモードのときに、怒りを爆発させておいて待ち、ヤツのワープの終わり際に一閃を入れてやることも可能。一発逆転を狙いたいならやってみよう。8割がたは決まるぞ。


ワープしてくるのを待って、一閃！狙ってみよう。

あと、天草が火の玉で突っ込んできたら、きちんと立ちガードしたのち、立ち中斬りから連続技を入れてやろう。修羅は蝦蟇地獄↓追い打ち、羅刹は狂死郎宴舞がいい。

対斬紅郎

斬紅郎戦は、しゃがみ小斬りを出すと、当て身で取られてひどい目に合う。

なので、基本はしゃがんで何も出さずに待ち、ヤツが近づいてくるのを待つ。

ヤツが近づいてきて、自分を掴みに踏み込んできたら、すかさず回り込み、ヤツが技をスカッたところに、14連斬を入れてやろう。


斬紅郎が最接近してきたところを、上手く回り込む！


ヤツが技をスカれば、あとはもう14連斬、防御くずしと何でも入る。

修羅は、1回14連斬を入れて怒ったら、2回めに回り込んだときに、防御くずしから武器飛ばし（鬼の舞）を狙う。前投げからやること。

武器が取れれば、あとは火炎曲舞（大）を出しているだけで、ヤツが勝手に飛び込んできて喰らってくれる。

羅刹はもっと簡単で、14連斬を一回当てて、ヤツを端に追い込んだら、ヤツの起き上がりに八岐大蛇（大）を重ねておくだけで良い。これまた勝手に喰らってくれるぞ。

余裕があったら、14連斬からの血肉の舞なども狙ってみよう。

対右京

狂死郎の最後の敵は右京だ。

しかし、最後の割には弱く、前半の基本戦法でカンタンに勝てる。気を付けるのは、ヤツのツバメ返しのみ。常にジャンプしているように攻撃すれば、何てことはないだろう。

橘右京

担当　N.O

天草までの道程

右京の規定タイムはピッタリ10分。しかも9分台で6人めのキャラを倒せば天草に会えるので、真のエンディングを見るのはかなり余裕。

さらに右京の場合は特殊なパターンは使わないので、修羅でも羅刹でも同じ方法でOKだ。

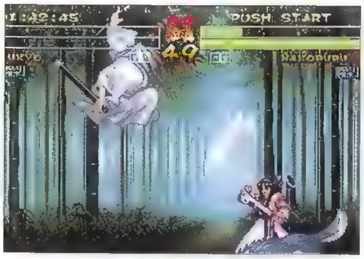
まず最初に、天草までの6人に関する共通攻略パターンから見ていこう。

●共通パターン

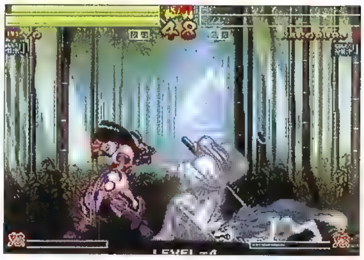
スタートの間合いくらいから相手方向に斜めジャンプして、大斬りを昇りでスカすように出す。

するとCPUは立ちガードしたままでいるので、着地と同時に防御崩しを決める。このあとに好きな技を叩き込んで離れよう。CPUが起き上がるときはどちらにいくか分からないので、ダウンを奪ったらなるべく離れておこう。

あとはこれの繰り返しでパターンになる。ただし1〜2人めは反応が鈍いため、思い切って対戦風に暴れたほうが楽に倒せるぞ。



このくらいの間合いから大斬りをジャンプの昇りで空振りすると…



着地で防御崩しが入る。ここから好きな連続技に繋ごう。

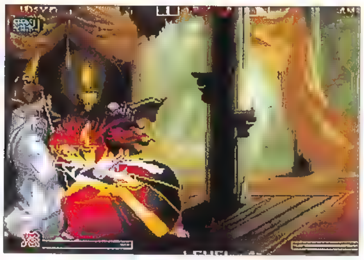
対 天草戦

密かにこのゲームのCPU戦のなかで、一番難しいのが天草戦かもしれない。

これまでの昇り斬りスカし法は効かないし、へたに跳び込むと近距離で出せるはずのない遠距離技で迎撃されてしまう。

ここは画面端で待ちを決め込もう。しばらくすると天草は逢魔刻（残像を残して瞬間移動する技）で接近してくるので、これを防御崩しからの連続技で攻撃する。

希に天草に掴まれることがあるが、それは必要経費として割り切る。タイムは関係ないので、ゆっくり落ち着いて闘おう。



画面端で待ち、天草が逢魔刻で接近してきたところを防御崩し。

対 斬紅郎戦

天草を倒すと、前作のラスボスであった斬紅郎が立ち塞がる。

対斬紅郎戦は本当は全キャラ共通で跳び込みから入るパターンがあるのだが、右京のみこれができない。理由はあのティッシュペーパーの落下より遅いジャンプのせいだ（そういえば前作の対斬紅郎戦でも右京だけバックジャンプ斬りパターンが効かなかったよなあ！）。

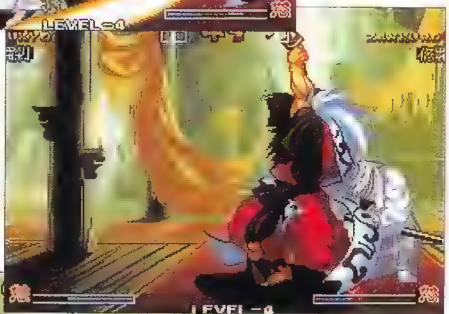
というわけで、右京だけちょっと特殊なパターンなのであしからず。

まず、ダッシュ大斬りで突進。ガードされたらバックステップしてやり直ししよう。ダッシュ大斬りがヒットしたらすぐに回り込み（↓A＋B）すれば、背中からなんでも入れ放題。安定するなら昇りツバメがいい。

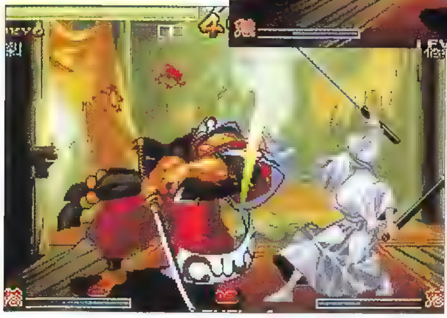
もちろんダッシュ大斬りを出すときは、ヒット後に掴み間合いになるように調整して出そう。そうはいっても斬紅郎はデカイので、おおよその目測で出せばOKだ。



ダッシュ大斬りを当てて、



すぐに回り込みすれば…



背後は隙だらけ。連続技を叩き込め！！

対 千両狂死郎戦

右京のライバルキャラは千両狂死郎。なんか納得のいかない気持ちを押さえつつ攻略に移ろう。

…といっても、ライバルのパターンはじつは天草戦までの共通パターンでOKだったりする。昇り大斬りスカしからの防御崩しでサクりと倒せば、真のエンディングは君のものだ！

対CPU戦攻略

牙神幻十郎

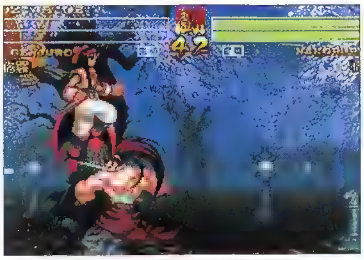
担当：はまー

基本戦法

幻十郎のCPU戦は、勝つだけならば非常に単純だ。全キャラ共通で、

1 跳び込みからジャンプ大斬りを早めに出す（空振り）
2 着地と同時に防御崩し（後）を狙う
3 決まったらダッシュ中斬りを出し続け、跳んで逃げられたら光翼刃

と、これだけでいい。背後からのダッシュ中斬りは相手が死ぬまで入り続けるので、天草だろうが斬紅郎だろうがとにかく何でもいいから投げてしまえば勝ちだ。CPUは投げをジャンプで回避するが、幻十郎の投げ失敗モーションは隙が小さいので、ほぼ確実に小光翼刃で迎撃することができる。これにアドリブで反撃としてのダッシュ投げなども加えれば、よほどのことがないかぎり負けることはないだろう。



失敗モーションがでても、



光翼刃が間に合う。反応は早めに。

魅せたい人に

以上のパターンが基本ではあるが、剣質ごとにそれぞれ別のパターンもある。

修羅の場合、ひたすら中or大三連殺を出し続けるのも効く。CPUは三連殺をガード後反撃しようとする傾向にあるので、とりあえず1段目をガードした後に返し刃をよく食らう。1発入ってしまえばあとはこちらのもの、最後まで決めて大ダメージをいただこう。ダウンしてくれれば再度起き上がりに重ねられるが、ダウンしなくても予約入力で強引に次を出すと、意外と動かずに次の三連殺を待っていてくれたりする。全てガードされた場合も同様だ。



ガードされてもおかまいなし。ラストだけは強弱を調整しよう。

羅刹は、ただ裏桜華を出すだけではCPU反応で潰されてしまうが、光翼刃などでダウンを奪いその起き上がりに重ねるようにすれば、ほぼ間違いなくガードしてくれる。この時CPUはずっと立ちっぱなしなので、しゃがみ中斬りかダッシュ中斬りを早めに当て、高威力の連続技を決めよう。この時、三空殺を使うと起き上がりに重ねづらいので、またジャンプすかし投げに戻る。



起きるのを見てからでちょうどいい。裏五光も狙おう。

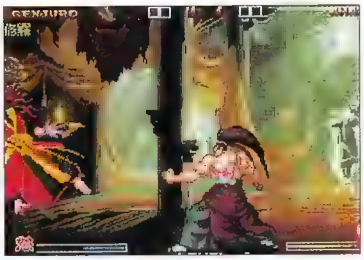
エンディングは大人の会話

ここでは、固定出現となるラスト3人の具体的なパターンを見てみよう。

●天草

前半はすかし投げパターンだけでOK。大抵跳ぶが、とりあえず光翼刃を出せば確実に当たる。

そのうちワープの使用頻度が上がって捕まえづらくなるが、一度でも投げてしまえば勝ちなので、そのまますかし投げを狙い続けても構わないだろう。パターンのような感じにしたければ、画面端を背にしてから、ある程度離れた間合いで小裏桜華を出すとワープしてくることが多いので、逆に防御崩しを決める、というのが手っ取り早い。



修羅ならジャンプ中斬りを雫刃で取ってみよう。

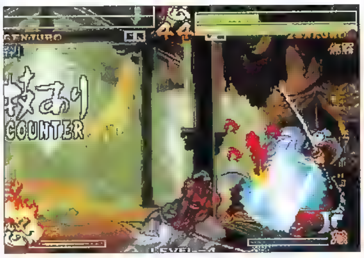
●斬紅郎

すかし投げでもいいが、ジャンプが早いので光翼刃が出しづらい。もしジャンプ斬りをガードしてしまったら、予約入力ダッシュから防御崩しを狙ってみよう。

開幕直後は、こちらの行動に関係なくダッシュストレート（と呼ばせてもらう）がくることがあるので、最初はガードして様子を見よう。その後の斬り上げまで防いだら防御崩しだ。

一度斬紅郎を転ばしてしまえば、起き上がりに紅（紫暮）を重ねると確実にヒットする。

ただしどの起き上がりでくるかはランダムなので、重ねに失敗したらすかし投げに変更しよう。



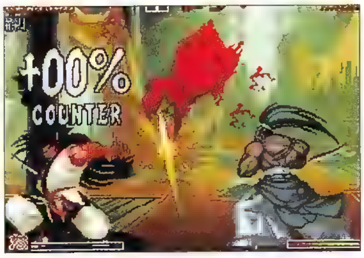
画面端に追い込み、大小を使い分けよう。

●覇王丸

ジャンプを弧月斬で返されやすいので、別パターンを使う。と言っても、ただひたすら正面からダッシュ中斬りを出し続けるだけだ。覇王丸はしゃがみ状態でもダッシュ中斬りが2発入るので、タイミングが狂うことはあまりないだろう。

きちんと空振りしないように出していけば、ガードされることはまずない。

覇王丸の剣質が修羅の場合は、しゃがみガードをしていれば烈震斬を誘える。反応できる人は、ガード後ダッシュ投げを決めよう。



スライディングをしようとして食らってくれる。

首斬り破沙羅

担当：ＫＡＬ

基本戦法 意外な技が大活躍

破沙羅を使ってCPU戦をやる場合、対戦と同じようにぴょんぴょん跳びはねていても、不思議なことにこれがなかなか勝たせてもらえない。理由は、いくらジャンプが速くても、CPUには関係ない、というのが一つ。二つ目は、一つ目の理由を踏まえた上で、いくらジャンプが速くても、ジャンプ攻撃そのものが下方向に強くないとダメージのあたえようがない、ということ。ようするに、ジャンプが速くても攻撃が当たらないのだ。

しかし破沙羅の地上技なんてたかが知れているし、必殺技をだすのは同じくらい危険。どうしたものか……と悩むまえに、一つ、忘れてやいないか？あの技を。そう、［ジャンプ中レバー真下＋キック］で出る空中必殺技、「刺し足」だ！

この技、ヒット、ガードに関係なく、相手キャラに触れるとその場から空中へ跳ね返るという特性をもつ。このときレバーを左右のどちらかに入れておけば、跳ね返る方向を選択できるというスグレモノだ。

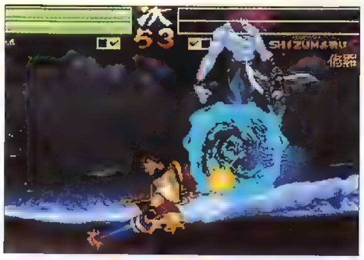
対戦時には、その扱いにくさから無視されがちな技だが（ちなみに担当はこの技が大好きで、頻繁に使っている）、きちんと使えば役に立つのだ。

跳んで→大斬り

それでは基本戦法を説明しよう。

相手キャラとの距離が画面の端〜端くらいに離れているときは、おもむろに遠立ち大斬りを出していこう。相手のCPUキャラにもよるが、これがなかなかよく当たってくれて気持ちいい。ただしこれは前半の数人に対してのみ。後半でこれをやると、当たったときはいいのだが、ガードされると一気に距離を詰められてしまうからだ。

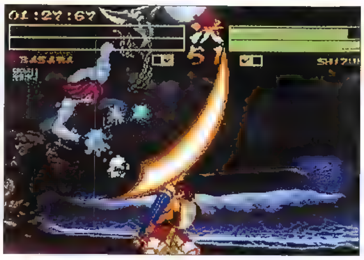
それほど離れていないとき、また後半のCPUに対するときは、前ジャンプで跳び込み、大斬りを早めに出してしまう。地上の相手に当たらなくても構わないので、［空対空］のつもりで上の方で振ってしまおう。これが当たってもガードされても、次もすぐに前ジャンプする。一見、相手キャラを跳び越えるような感じだ。しかし今度はジャンプ大斬りを出すのではなく、刺し足を使うのだ。これで相手キャラの脳天を踏み、レバーをすぐに元いた方へ戻して、今度は着地する前に大斬りを出して、これで斬る。これで1セット。あとは「踏み→下り大斬り」を繰り返すだけ。



刺し足で、踏みー！刺し足で、踏みー！



ジャンプで頭上へいったら……



で、反対へ跳ねて背後からズビャ！フヒヒ。

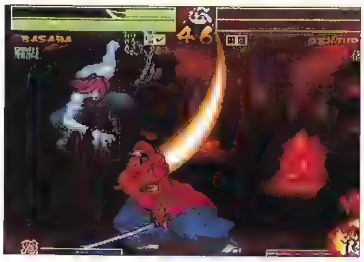
ちょいと注意のいる人たち

［対右京］

右京には、遠立ち大斬り連発が意外に有効。接近戦になったら近距離しゃがみ大斬りを連発しよう。

［対幻十郎］

幻十郎戦は、端〜端ほど離れてないところで垂直ジャンプを繰り返し、幻十郎が遠立ち大斬りを空振りしたらジャンプ大斬りを当てる。



遠立ち大斬り空振りを待とう。

［対骸羅］

羅刹を使っているなら、近↓小地刺し、中↓中地刺し、遠↓大地刺しがよくヒットする。1発当たって離れたら、起き上がりにめがけて少し早めに大地刺しを出し、これがガードされてダッシュで接近されても、以下中↓小と順番に出していくだけで簡単に勝てる。



なぜかジャンプして地刺しを食らう骸羅。ヒヒ、狂ってる。

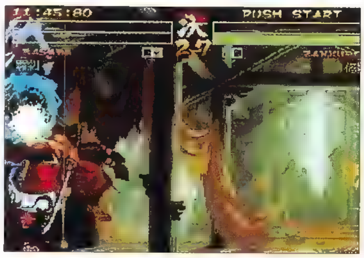
対天草戦 基本戦法だけでＯＫ

画面の端〜端からほんの少しだけ前進した距離がベストの間合い。ここで天草が飛び道具を出すのを待って、来たらジャンプ大斬りだ。あとは基本どうり。

対斬紅郎 踏みだけでやっちゃう

間合いやタイミングを間違えなければ、基本だけで楽勝。

また斬紅郎は横幅があるので、「踏み→踏み」がやりやすい。踏んだあと斬紅郎がどっちへのけぞるのか見てから反応できる人は、右へ左へ、斬紅郎の頭の上だけをずーっと踏んでいられるぞ。画面の端へ追い込んだら、死ぬまで踏み続けよう。



踏んじゃえ踏んじゃえ〜。普通にやったほうが早いけど。

対骸羅戦 この人も基本でＯＫ

基本戦法だけで斬紅郎より簡単に倒せるが、はじめに跳び込むときの距離に注意。近くからジャンプすると、必殺技の組み天井で超反応でキャッチされてしまうのだ。

あとは前述した羅刹のおもしろパターンで笑ってクリアしてくれい。

修羅を使っている場合は、鵺魂→影縫いを繰り返すだけで勝てる。

まず鵺魂を出す。その後落ちついて弾の飛行を見守り、これが相手キャラに到達する頃に影縫いがヒットするようになる。CPUキャラは、鵺魂をガードした後、すぐに動こうとする。ここに影縫いを微妙にずらして重ねるとヒットするわけだ。

これは骸羅だけでなく、右京をはじめ多くのキャラに通用するパターンだ。

対CPU戦攻略

緋雨閑丸

担当：珈琲ふりーく

天草降臨のCPUはそれほど難しくないので、暴れているだけでも天草までいけたりする。それは閑丸も例外ではない。とはいえそれでは負けることもあるはずなので、まずは天草までの単純な勝ち方をフォローしておこう。

立ち中斬りキャンセル梅雨円殺陣

最初の2、3キャラは大斬りを振りまわしているだけで充分に勝てる。それ以降になると、CPUもガードしてくるので、立ち中斬りキャンセル中梅雨円殺陣を出していこう。

立ち中斬りをガードされようがヒットしようが、キャンセルで中梅雨円殺陣を出していく。ガードされた時は近距離立ち中斬りだろうが、遠距離立ち中斬りだろうがキャンセルはかかる。中斬りをガード下後にCPUは動こうとするのでそこにヒットするぞ。中斬りがヒットした時は、近距離立ち中斬りならばキャンセル中梅雨円殺陣が連続技になり、遠距離立ち中斬りならばキャンセルはかからない。

基本的にこれをくり返しているだけで勝てる。ただし、


立ち中斬りをガードさせて、

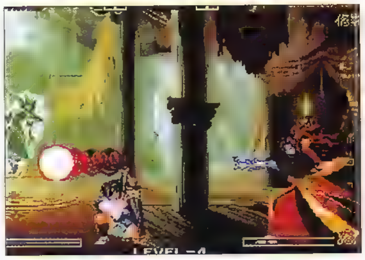

キャンセル梅雨円殺陣。

幻十郎や火月に対しては、近距離間合いで中斬りを出し、小梅雨円殺陣を使っていこう。中梅雨円殺陣では負けてしまうことがあるぞ。

余裕があればDボタンを押しっぱなしにしておいても良い。相手が大きな隙のある技を出した時や連ね斬り、ジャンプ大斬りから連続技で、真・雨流れ狂落斬を入れていくと面白いぞ。

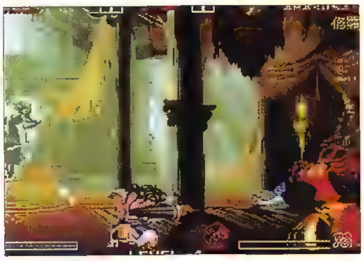
対 天草戦

対天草は、こちらのしゃがみ大斬りが届く間合いで、しゃがんで待つのが基本。ズームインしたところでしゃがもう。

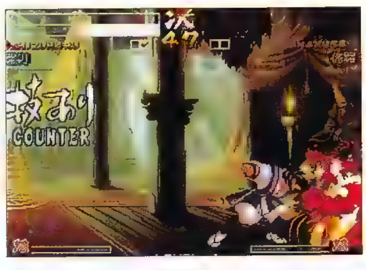

この間合いでとりあえず待ってみる。

天草が隙のある行動をしたら、しゃがみ大斬りを入れていこう。天草がしゃがみ小斬りを出して牽制モードに入ったら、ぎりぎり小斬りがヒットしない間合いまで近づく。そしてしゃがみ小斬りを出すと、天草はしゃがみ大斬りを出してくるので、それをしゃがみガードする。あとはしゃがみ大斬りを入れるなり、踏み込み防御崩しをするなり、近付いて近距離立ち中斬りキャンセル中梅雨円殺陣を入れるなり、好き放題できるぞ。

逢魔刻モード（ワープ）に入ったら、逢魔刻が連発でくるので、それをタイミングよく防御崩しする。そんなに難しくないので慣れれば楽勝だ。


しゃがみ小斬りで


しゃがみ大斬りを誘って、



反撃。これ基本。

こちらがしゃがみ待ちをしていると天草がジャンプしてくる時があるが、そこからジャンプ中斬りがくるので、おとなしく立ちガードしておこう。あとは問題ないはずだ。

対 斬紅郎戦

普通に中斬りキャンセル中梅雨円殺陣をすると、梅雨円殺陣を当て身してくる嫌な相手。しかしいわゆる共通パターンを使うと簡単に勝てる。

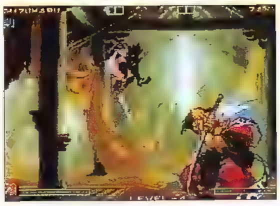
やり方は斬紅郎にスタート間合いより少し遠間から跳び込み、昇りで大斬りを出し空振る。これで落とされなくなるので、そのまま着地し、さらに回り込む。あとは近距離立ち中斬りキャンセル中梅雨円殺陣を入れていけばOKだ。

ちなみにスタート時しゃがみ大斬りを出すとくらってくれるので、とりあえず出しておくと良いぞ。

対 覇王丸戦

このキャラはラストといえど、しょせん通常キャラなので近距離中斬りキャンセル小梅雨円殺陣で勝てる。対斬紅郎戦時と同じようにジャンプ大斬りをすかして近付こう。ただし一発が怖いので覇王丸が怒っている時は要注意。

小梅雨円殺陣をガードされた時に覇王丸は弧月斬を入れてこようとするが、すかったり、1発だけヒットして助かることが多い。その隙にはできるだけ大ダメージな技を入れよう。14連斬かもしくは近距離中斬りキャンセル中梅雨円殺陣がおすすめだ。もちろん怒っているのなら狙いは武器とばし必殺技だ。


ジャンプ大斬りを空振って、


着地してすぐ回り込み、



裏から近距離立ち中斬りキャンセル中梅雨円殺陣。

花諷院骸羅

担当：P・鈴木

対コンピュータ戦心得

このゲームのCPUは基本的に「対応型」である。こちらの動きに応じて、人間には不可能な速さで反撃をしてくる。つまり、このシリーズの「究極戦法」をさらにパワーアップさせた動きで戦ってくるということだ。この対応が完璧な場合は、プレイヤーはCPUにダメージを与えられないことになる。これではゲームにならない。

ところがCPUはこちらの動きに過剰に反応してくることがある。ここが狙いどころになるのだ。流れとしては、アクション→リアクションを誘う→ダメージを与えるというものになる。つまり無駄な動きは許されず、対戦の練習をすることはできない、ということだ。これを踏まえてCPU戦を行う必要があるぞ。「CPU戦＝対戦の練習」にはならないのだ。

スタートから天草まで

とは言うものの、序盤戦はCPUの反応度が低い（反応速度が低いということではない）ので、ある程度自由にキャラを動かすことができる。

骸羅の狙いはもちろん投げなので、どんどん狙っていこう。相手の攻撃をガードした後はかなりの確率で決まるぞ。先行入力の練習だけはしておこう。

対空もつかむぞ～。Aと百貫落としでしっかり固めておこう。あとは目ジャンプを使いこなせれば対戦と同じ感覚で試合ができるはずだ。

対 天草戦

天草のパターンは、常に一定の間合いを保ちつつプレイヤーの動きを待っているというものだ。跳び込めば立ち大斬りで対空され、ダッシュで近づくとしゃがみ斬りで牽制してくる。こちらが動くことをやめれば飛び道具で削りにくるぞ。

体力が減ってきたり画面端に追いつめられたりした天草はワープで逃げていくことが多いので、一気に大ダメージを与えていくことは難しいだろう。

修羅

試合が始まったらとりあえずガードしていよう。天草のほうから間合いを離してくるはずだ。自分からバックジャンプをしてもいい。

ほぼ端～端の距離になったらレバー下＋Dの足払いを出す。すると天草は飛び道具・立ち中、大斬り・しゃがみ大斬りのいずれかを出してくるはずだ。

ここで狙っていく技は立ち大斬り。この技をガードできたら、骸羅は立ち大斬りを出そう。宝珠に当てることができる。これを数回くり返そう。その他の技をガードした後には反撃はできないぞ。再び小技で天草を誘おう。


小技で相手のリアクションを誘う。立ち大斬りをガード。

天草が怒ったときは飛び道具を出した後のスキが大きいので、跳び込んでもOKだ。近距離戦に持ち込んでみよう。


天草の武器にまでくらい判定は伸びている。反撃だ。

ちなみに中間距離でしゃがみ大斬りをガードできた場合、ジャンプ攻撃が間に合う。また、天草をダウンさせることができたら起き上がりにかちあげを重ねてみよう。7割程度の確率でくらってくれる。

ワープモードに入られたら投げを狙っていこう。タイム勝ちのつもりで戦えばいい。

羅刹

羅刹の場合も同じように開幕時に間合いを離そう。ただ狙っていく技が異なってくる。その狙う技とは飛び道具。

喝！は飛び道具を跳ね返す性質があるのでタイミングを合わせて返していこう。天草はくらってくれる。慣れれば簡単にダメージを与えられる。


少し引きつけさえすれば消すばかりでなく跳ね返すことが可能。

天草が怒ったときは喝！が使えないので防戦にまわろう。ワープモードに対しては投げ狙いでいいだろう。修羅よりは簡単に倒せるはず。

対 斬紅郎戦

修羅

つかむぞ～（A）をおもむろに出してみよう。距離は近いほうがいい。すると斬紅郎はスキの大きい技で突進してくる。この技をガードした後に反撃をしよう。手っ取り早く終わらせたいなら、とりあえず怒っておいて14連斬↓武器飛ばしがいい。何の苦労もなく勝つことができるぞ。


何を思ったか、骸羅は目の前で対空を試みた。焦る斬紅郎。


突進してくる斬紅郎。しかしガードが間に合う。投げますか。

羅刹

地道に戦う必要がある。まず試合が始まったらしゃがんで待つ。斬紅郎は近づいてくるので、投げられないように足払いで牽制する。すると斬紅郎は大技を出してくるか跳び込んでくるかするのでこれを対処しよう。

大技をガードしたらとりあえず打撃か投げを決める。これは簡単なはずだ。そしてジャンプ斬りをガードした後は先行入力の円心殺で反撃しよう。地味な作業の連続が勝利を生むぞ。あせって跳び込むと大斬りで反撃をくらう。

対 破沙羅戦

こいつもこっちに近寄る気配がない。あせって自ら近寄ると、対空されたり逃げられたりであまりいいことがない。やはりこの破沙羅にも待ちで対処しよう。

修羅

ガードに徹底していると破沙羅は跳び込んでくるのでつかむぞ～・Aで対空。あまり労せず勝てるはず。体力一本分リードできたらガードで粘り続けていても勝てる。投げが恐くないからだ。

羅刹

対空がないのでその代わりにジャンプ大斬りで代用する。もしくはジャンプ攻撃ガード後先行入力で円心殺を決めよう。深追いさえしなければ攻めてもいいぞ。ジャンプ大斬りがポイントになる。

骸羅は足が遅いのでパターンが崩れやすいがんばろう。

対CPU戦攻略

天草四郎時貞

担当　：CHU

前半

前半のCPUはガードをあまりしないので、大斬りを適当に出していればポコポコ当たるぞ。

早く倒したいなら大斬りだけでもいいが、そうじゃないなら14連斬の練習や、投げからの連続技の練習をするのもいいかもしれない。

好きなように戦って、万が一負けそうになったら逢魔刻で逃げて間合いを離し、大斬りモードにしよう。



一人目怒り時なら大斬り3発で終るぞ。

四人目

このあたりからCPUのガードが固くなっていくので、大斬りを出しているだけでは勝てない。

実は天草のCPU戦は、この4人目からCPUの天草に行くまでが一番難しいかもしれない。

と言っても、前半と天草以降が簡単なので、それに比べると、って意味だ。そんなに厳しくない。

ではどうやって戦うかだが、ここでは対人戦の様に戦っていくのがいいだろう。

つまり離れてジャンプ中斬りや、しゃがみ斬りで牽制していく戦い方だ。

一つだけ対戦と違うのは、ダッシュ投げを狙わないという事。

CPUはやはり人間と違うので、そう簡単にはダッシュ投げをきめさせてくれない。そこだけ注意すれば大丈夫だろう。

特にジャンプ中斬りはなぜかヒットしやすいので、多用するといいぞ。



右京には小足で中段を誘って大斬りというパターンもあるぞ。

対 天草戦

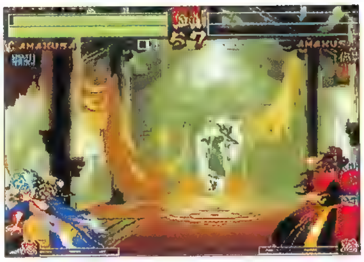
時間内に天草城にたどりつければ、めでたく（?）天草と対戦する事になる。

天草戦はいいパターンがあるので、それを紹介しよう。

まず逃げ逢魔刻などでCPUとの距離を十分にとる。そしてしゃがみDをチョンと出すと、CPUは飛び道具を始めとする隙のある技を出してくるので、前逢魔刻でいっきに近づき14連斬をきめる。これの繰り返しでOKだ。

怒った後は14連斬キャンセル武器飛ばしでもいいし、ダイレクトに武器飛ばしをきめてもいい。出の速い技なら何でもいいわけだ。

コツはしゃがみDを出した後、CPUの技を見てから逢魔刻を出すのではなく、しゃがみDを出したらすぐに逢魔刻で近づいてしまおう。



チョンっと足出して…。

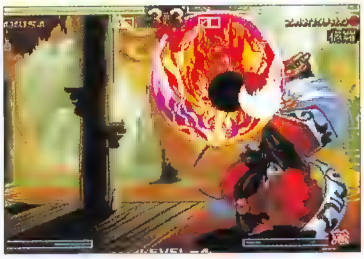


何も考えず近づこう。

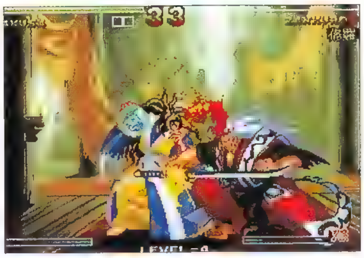
対 斬紅郎戦

斬紅郎も簡単なパターンがあるが、このパターンはくらいポイントもあるので、「普通にやって負けそうになったからパターンに切り替えよう」という事はできない。このパターンを使う時は初めからにしよう。

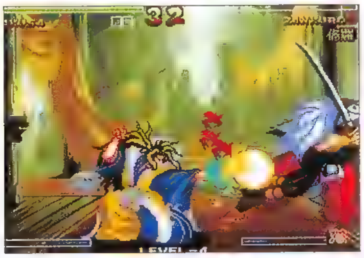
まず汝、暗転入滅せよを斬紅郎にガードさせる。その後斬紅郎はこちらの技の隙に、小斬りをなどの軽い攻撃で反撃してくるので、これをくらう（というより隙だからガードできない）。



重ねて〜。



くらって〜。



反撃！。

そしてくらった後、すぐに連続斬り入り込みやしゃがみ大斬りを出す、するとくらってくれるのだ。

その後また汝、暗転入滅せよを重ねて、以下繰り返し、これでOK。

対 半蔵戦

半蔵もパターンがある。

やり方は、まず逢魔刻などで間合いをとり、しゃがみDを連打する。

すると半蔵は爆炎龍かバックステップかジャンプをするので、爆炎龍はガード（距離がかなり離れているならジャンプで避けても可）、バックステップは無視して連打を続け、ジャンプは昇りジャンプ大斬りで落とす。

これだけでOKだ。近づかれた場合は逢魔刻で仕切り直そう。

これでエンディングは君のものだ。



跳んだと思ったら、ホイッと落とそう。

対CPU戦攻略

柳生十兵衛

担当：ぴぐ

絶対おすすめ修羅十兵衛

CPU戦を行うにあたって、まず勧めておきたいのが、修羅十兵衛を使うということ。

もちろん理由はラクだから。羅刹の十兵衛の醍醐味は心眼刀にありと言っても過言ではないわけだが、そもそも心眼刀は「読み」の技であるため、きちんとこちらの思惑通りに動いてくれない（パターンになりにくい）天草降臨CPUにはまず通用しない。水月刀で跳ばせて心眼刀もほとんど間に合わないので、やめておいたほうが無難だ。

それに対し、修羅の十兵衛には絶 水月刀による超削りがある。これにはCPUといえど対処のしようがないのでラクに勝ち進んでいける。

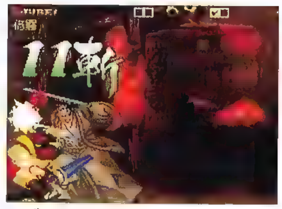
いずれにしろエンディングは変わらないので、ここでは修羅十兵衛を強く勧めておく。羅刹のほうは対戦で存分に堪能してもらいたい。

基本パターン

基本となるのは絶・水月刀による削り。そのためにはまず怒っておく必要がある。十兵衛はダメージを受けてもなかなか怒らないので、14連斬を決めてしまうのが手っ取り早い。

画面端で相手が跳び込んでくるのを待ち、跳び込みをガードして防御崩し（引っ張り）から14連斬だ。

14連斬を決めたら一回退き込み（バックダッシュ）して絶 水月刀。自分の硬直が解けると同時にまた絶・水月刀を出せば連続でガードさせることができる。



まずは14連斬を確実に決めよう。



怒ったら退き込みで間合いを調節して


絶・水月刀で削りまくりじゃぁ〜！ぐわっはっはっ!!

もちろん当たれば武器を飛ばせるので、大ダメージを与えられるだけでなく、以降の戦いもすこぶるラクになる。

絶 水月刀さえ連続で出せれば勝ったも同然だ。

もし一本先取していて、2本目が敗色濃厚なら、潔く自決して3本目は怒った状態で始められるようにしておこう。

キャラ別ワンポイント

それでは相手ごとにポイントとなる点を説明していこう。

CPUの出現パターンは、

A　閑丸→タムタム→リムルル→右京→シャルロット→覇王丸

B　狂死郎→シャルロット→覇王丸→ナコルル→閑丸→タムタム

の2通りある。どちらも最初の2キャラはいい加減にジャンプ大斬りで跳び込んで、いい加減に大斬りを振り回していれば1ラウンド10秒くらいでカタがつくだろう。斬紅郎やライバルに会うためにも、このへんで時間を短縮しておこう。

3キャラ目は、しゃがみ中斬り→水月刀で確実に体力を減らしていく。

Aの右京はしゃがんで待っていれば、しゃがみ大斬りや秘剣ささめゆきなどのスキの大きい技を出してくるので、ガードしてしゃがみ中斬り→水月刀で反撃していこう。

Aのシャルロットと覇王丸はおとなしく跳び込んでくるのを待とう。シャルロットに対して投げを失敗するとジャンプ大斬りを食らってしまうことが多い。一度投げたらミスしないように気をつけて倒そう。

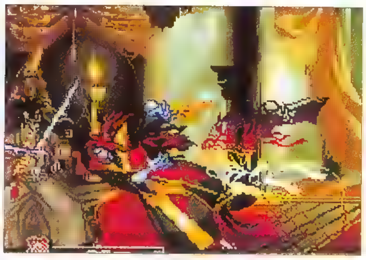
Bのナコルルはヘタに手を出すとダメージを受けやすいので、待つほうが得策。カムイムツベを立ちガードしてから投げだ。


ありがちな光景。牽制ならしゃがみ小斬りで。

Bのタムタムは昇り大斬りなど味なマネをしてくるが、実は昇り大斬りは食らっても落下中に立ち大斬りで反撃できる。投げにしろ、反撃にしろ落ち着いて決められる機会を逃さないように。

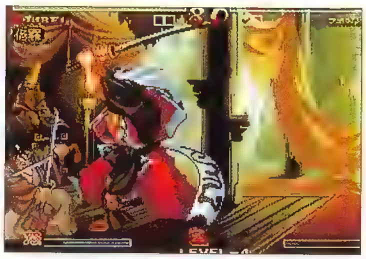
ボス&ライバル

天草は画面端で逢魔刻を待ち、移動してきたところを投げる。牽制で水月刀を一発撃つと逢魔刻を誘える。絶・水月刀をガードさせると立ち大斬りを出してくるので跳び込んで中斬りを当てる。着地したらまた絶 水月刀で削ろう。


逢魔刻を確実にキャッチだ。

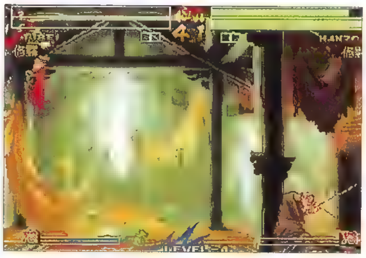
斬紅郎は立ち大斬りと無限流無法拳（正拳突き）をガードした後に、しゃがみ中斬り水月刀で反撃できる。無法拳ガード後は投げも入るゾ。

斬紅郎には当て身技があるので、確実に反撃できるとき以外は、手を出さないほうが賢明。じりじりとにじり寄られても我慢してガードに徹する。投げられたら運が悪かったと思って諦める。投げられても攻撃されないこともあるので、当て身のダメージを食らうよりはマシだ。


これだ、これをガードして反撃だ。

また天草と斬紅郎は画面中央付近でも投げから14連斬が決まるので覚えておこう。

半蔵はなかなかつかまえられないので、少々やっかい。画面端なら少し歩いて14連斬、中央付近ならしゃがみ中斬り→水月刀だ。離れた間合いで水月刀を撃つと半蔵は一度垂直ジャンプで避けてから跳び込んでくることが多いので、昇り中斬りで返していこう。


水月刀を垂直ジャンプで避けたら、すぐに跳び込んでくることが多いぞ。

シャルロット

担当：全日本シャルロッ党党首ももやん

シャルロットのCPU戦は、連続技さえちゃんとできるなら、それほど問題なくクリアできるだろう。

前半は楽勝

まずは、天草までのCPUパターンを説明しよう。修羅、羅刹ともに基本的な狙いは投げだ。投げの狙い方は簡単で、まずはジャンプの昇りで大斬りを出して、空振りしよう。すると、相手はガードしたまま動かないことが多いので、着地で投げを決めよう。投げは、画面端に投げるようにしよう。こうしないと連続技が決まらないぞ。

投げたら14連斬を決めて、怒りゲージをMAXにしよう。怒り状態になったら、必殺技を使ってバリバリ攻めてみよう。修羅は強トライスラッシュ、羅刹は強バイオネットラージュを連発するだけで、かなりダメージを与えることが可能だぞ。もう一度投げを狙って、そこから連続技を決めるのもいいだろう。

投げから狙う連続技は、連続斬り（BBC）→武器飛ばし技が安定だ。詳しくは連続技のページを見てほしい。

以上が、前半の基本だ。後半は修羅、羅刹の性能に頼る部分が多いので、そちらを参照のこと。

修羅シャルロット

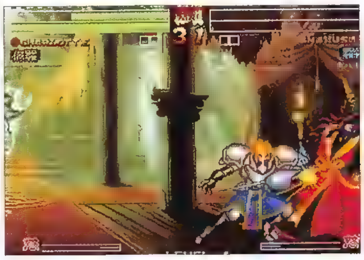
後半戦のキャラクターを順に攻略していこう。

●天草四郎

まずは怒りゲージをMAXにしたいので、なんとかして投げる。といっても、前半の投げパターンは通用しない。有効なのは、テレポートで近くに移動するまで待つ方法だ。ガードを固めていれば、絶対に投げるチャンスはやってくるぞ。



テレポートして近づくのを待ってから…



投げを決めよう。投げから14連斬だ。

怒り状態になったら、バックダッシュやバックジャンプを使って、なるべく離れる。そして、強トライスラッシュの連射だ。間髪入れずに撃ち続けると、かなりの確率でヒットしてくれるのだ。



離れたら、とにかくトライスラッシュを連射しよう。

これが決まるようならば、天草は楽勝だろう。

●斬紅郎

斬紅郎に対しても、戦法はほとんど変化はない。怒り状態にして、トライスラッシュを連射するだけで勝てるだろう。

ただし、投げを狙うのはほぼ不可能なので、ダメージを食らいつつ溜めるしかないのだろうか？（消極的だな）

●覇王丸

以外と強敵なのが、覇王丸だ。ほとんどの戦法が通用しないと考えてもいいだろう。唯一有効そうなのが、トライスラッシュの連射だろう。うまく離れることができれば、かなりの確率で勝てるぞ。それ以外の戦法では、有効なものは今のところないので、あしからず。

羅刹　後半戦

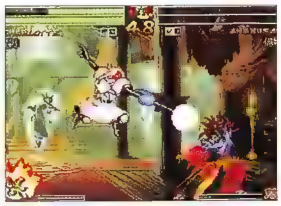
バイオネットラージュが恐ろしいほどのダメージなので、前半は楽なのだが、後半になると辛さが目立ってくる。

●天草四郎

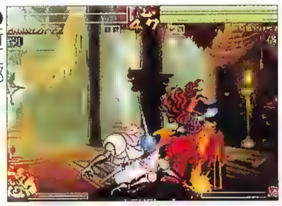
いきなりバイオネットラージュの連射がきかなくなるので、完全にパターンを変える必要がある。

天草用のパターンは、ジャンプ中斬り→リオンランセだ。ジャンプ中斬りをガードさせ、着地でリオンランセを出せば、かなりの確率で決まるのだ。

これが運良く連続で決まれば、問題なくクリアできるのだが、運が悪いと反撃を受けまくるぞ。



ジャンプ中斬りをガードさせてから…



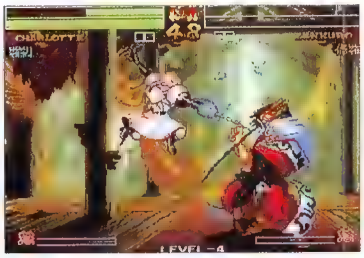
着地でリオンランセを出そう。攻撃の隙に決まるのだ。

●斬紅郎

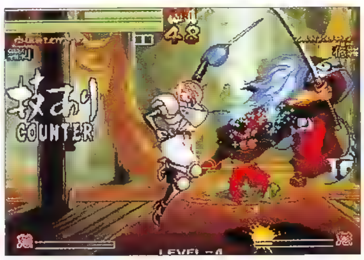
バイオネットラージュの連発パターンは、当然できない。パターン的には、対天草戦と似ており、ジャンプ中斬りからスタートする。

ジャンプ中斬りの先端部分をガードさせるように跳び込み、着地と同時に強パワーグラデーションを出そう。

すると、かなりの確率でヒットするぞ。あとは、これの繰り返しで勝てるだろう。



ジャンプ中斬りの先端をガードさせて…



着地と同時に、強パワーグラデーションだ。

●覇王丸

やはり、こいつが一番やっかい。バイオネットラージュには確実に反応して、烈震斬やジャンプ大斬りを合わせてくるので、うかつに使えないぞ。投げを狙っても確実にジャンプで回避するので、投げからの連続技もほぼ不可能と言ってもいいだろう。

ではどうやって倒すのか？確実とは言えないが、しゃがみキックを離れて出していると烈震斬がくるので、ガードして中斬りで反撃する方法がある。ジャンプ大斬りが間に合う場合もあるので、近距離でガードしたら狙ってみよう。

対CPU戦攻略

タムタム

担当：ＫＡＬ

CPUだって楽勝！タムタムの敵じゃない

対戦では無類の強さを誇っているタムタムだが、相手がCPUになっても、その強さはかわらない。

エンディングには、やっぱりというかなんというか妹さんが予想通り出てくるので、さくっとクリアして、エンディングを拝もう！（特にちゃむのファンの人）。

対CPU基本戦法

先にも述べたが、タムタムは強い。CPU戦では、ジャンプ大斬りを出しているだけで勝ち進めてしまう。

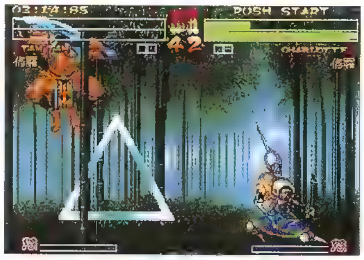
ただ、対戦時にはタムタム側から跳び込むということがあまりないため、ジャンプ大斬りにいくときの間合いがよく分からないという人もいるとおもう。

ジャンプ大斬りにいくときの間合いは、「着地直前に出したジャンプ大斬りの先端部分が、ぎりぎり相手キャラに当たるくらい」だ。つまり、かなり離れたところから跳び込むことになる。とはいっても実際はそこまでシビアではなく、「もしCPUキャラに同時に跳ばれても、見てから空中で斬れるように」距離をおいているだけだ。したがって［ジャンプ大斬り↓しゃがみ大斬り］や［ジャンプ大斬り↓C＋D14連斬］などの連続技を狙うときは、もう少し前からジャンプすることになるぞ。

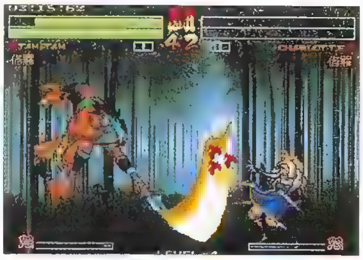
遠くからのジャンプ大斬りを決めたら、今度はすぐにバックジャンプして大斬りを出す。このときは別に空振りしてもいいのだが、効率よく斬りたい人は、CPUキャラとの間合いを見て、垂直ジャンプするかバックジャンプするか判断していこう。

基本戦法はたったこれだけだ。前ジャンプして大斬り、後ろジャンプして大斬り。前ジャンプしたときにCPUキャラが跳んでこなかったら、ジャンプ大斬りを着地直前で出して連続技を狙う。

あとはまぁ、起き上がりにアハウ・ガブルを重ねてみたり、CPUが起きるまで小追い打ちを入れ続けたりと、そんなとこだ。



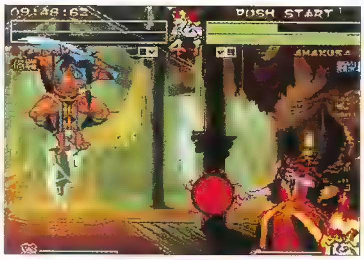
遠くからジャンプして（離れるときはバックジャンプ）



大斬りの先で斬っていく。

対天草戦 跳び道具を待とう

基本どうり、ジャンプ大斬りだけを適当に出していっても勝てないことはないのだが、確実性を増すなら、飛び道具を出してくるのを待とう。それもなるべくならフィールドの端の方がいい。天草がテレポートしてきても投げ易いからだ。



飛び道具がきたらすぐに前ジャンプ！声で反応しよう。



で、隙に大斬り。

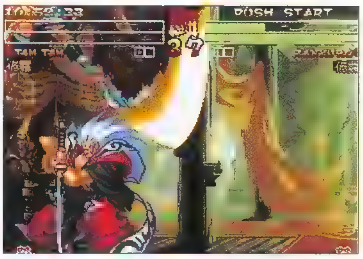
対斬紅郎戦 ここだけは慎重に

垂直ジャンプを繰り返そう。そしてなるべく大斬りの先の方を当てていくようにする。ほんとに先端の部分を着地直前で出すと、斬紅郎はなぜかノーガードで食らってくれる。

近づかれだしたら、1回バックジャンプして再び垂直ジャンプモード、また近づかれたらバックジャンプして……というように常にある程度の距離を開けておくようにすると安全だ。

画面端まで追いつめられても、焦らなければ負けることはない。そのままバックジャンプを繰り返し、今度は少し高めで大斬りを出してしまう。目安は、大斬りを出したあと、それが斬紅郎の脳天に当たるか当たらないか。実際には脳天ぎりぎりに当たるような感じがいいのだが、そこはあまりこだわらなくてもいい。

これを繰り返していると、普段は空振りか、斬紅郎の脳天で「カキーン！」となるだけなのだが、斬紅郎が対空の斬り上げ攻撃を出すと、うまい具合にヒットする。運が悪いと斬紅郎がガードしっぱなしでタイムオーバーまで時間がかかってしまうが、負けることはない。



初めは怖いかもしれないけど、楽なんだな。（時間はかかる）

画面の端～端に離れているとき限定で、羅刹の必殺技、ムーラ・ムーラを連射しまくっていると、おもしろいように当たって気持ちいいぞ。1発目を下段骸骨にするのがポイントだ。でもほんとに端～端だけだぞ。

対ガルフォード戦 基本戦法で勝てる

基本戦法の「ジャンプ大斬りの先端を当てていく」だけで勝てるが、前ジャンプと垂直ジャンプの使い分け、距離調節などを、割と慎重に、真剣にやらないと危険。あまり強気にならず、垂直ジャンプ大斬りが届くかどうかな～という間合いを維持するのが確実だ。修羅を使っているなら、バックジャンプを多めに使おう。そして、自然と端まできたら、アハウ・ガブルの小を出す。するとCPUガルフォードはこれに反応して、レプリカアタックで上から降ってくるのだ。これは、ガルフォードが後ろに現れるので、きちんと反対側にレバーをいれてガードし、画面端へ向かって跳ね返っているガルフォードに対してバックジャンプ大斬りを当てていくのだ。

あとは、ガルフォードの各必殺技を近くでガードしたあとにしっかり反撃していくとか、接近戦になったときに焦ってめちゃめちゃにやってしまうことがなければ大丈夫。



アハウ・ガブル後、上からくるのを逆ガードしたところ。

風間火月

担当：借金

四郎を斬る

火月のCPU戦でもっとも苦労するのがこの天草だろう。しかしわかってしまえばある程度連続技の練習をしながら倒すこともできる。

まずラウンド開始。開始と同時に前にじりじり歩いて端に追い込んでしまおう。そして奴の対空が届かない位置からJ中斬りで跳び込む。この斬りがヒットしてもしなくても次は防御崩しを狙う。防御崩しが入ったら落ち着いて踏み込み中斬りからの連続技を決める。



端に投げれば入り込みから武器を飛ばすこともできる。

CPU戦の後半は防御崩しをジャンプですかして攻撃してくる傾向にあるのだが、天草に限ってはジャンプが高いため跳ばれてもその後にガードがほとんど間に合うので心配ない。防御崩しを跳ばれたらその攻撃をガードして中斬りを返そう。この中斬りはヒットしてもガードされても次は跳び込む。そして再び防御崩しを狙おう。

ある程度ダメージを奪うと分身乱発四郎モードが発動する。このときは跳び込み斬りに反応して分身してくれるので天草にJ中斬りで跳び込み分身を読んでの防御崩しを先にいれてしまおう。

あとは少しずつ近寄り分身を誘い、分身を防御崩しでつかんでもいいし、今までの繰り返しでもいい。天草戦は防御崩し主体でいけば倒すことができるぞ。


分身モードがきたら誘って防御崩しで投げる。

斬紅郎を斬る

斬紅郎は天草に比べるとかなり楽に倒せる。

ある程度離れた間合いからJ中斬りを当たらないように出す。すると斬紅郎は斬りを出さないので楽に目の前に降りれるのだ。ここで回り込む。回り込んだ後斬紅郎が技を空振りしたら修羅なら中斬り→大爆殺か防御崩しを決める。羅刹なら中斬り→六道烈火を決めよう。

斬紅郎が何も出していない場合は入り込みを狙う。入り込みがヒットしたらそこから連続技を決め、ガードされたら退き込みから繰り返す。

J中斬りすかしから防御崩しも使えないことはないのだが、後半突然よけまくるので控えたほうがいいだろう。

また斬紅郎がにじり寄ってきたときは間合いをはかって直接回り込めばいい。

斬紅郎戦は、ダメージ効率を考えると修羅の方が少しきつい。


防御崩しは割と危険行為。入り込み主体で戦おう。

兄貴を越える

ほとんど斬紅郎と変わらない。対空が斬紅郎よりは怖くないので、J中斬りを当てにいってもいい。その後は同様に回り込みだ。また回り込んだ後、蒼月は斬紅郎よりも長くぼうっとしていることが多いので、回り込めれば入り込みからダメージを稼げるだろう。

蒼月は斬紅郎に比べて動きが速いのでとらえるまでが大変だが、地上でプレッシャーはそれほどないのでガードしながらチャンスを待ってもいいだろう。あと蒼月には近中斬り→回り込みも使える。


回り込むとぼーっとしてくれるのでそこを叩け。

対天草戦フローチャート

- J中斬り → 前防御崩し／後防御崩し → 踏み込み中斬り → 大爆殺 → 災炎
- 　　　　　　　　　　　　　　　　　　 → 六道烈火
- J中斬り → 天草分身 → 防御崩し → 踏み込み中斬り
- 　　　　　　　　　　　　　　　 → ガード → 中斬り／防御崩し

対斬紅郎・蒼月戦フローチャート

- J中斬りスカシ／J中斬り／中斬り → 回り込み → 中斬り／入り込み → 連続技
- 　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　 → 退き込み
- 斬紅郎戦：J中斬りスカシ
- 蒼月戦：J中斬り
- 退き込み
- 月隠れ → 入り込み／防御崩し → 連続技

風間蒼月

担当：P・鈴木

指の調子はいいかな？

性能がいい蒼月はCPU戦もかなり易しいものとなっている。だがやさしいのはパターンのみ。実際にプレイするとなると、なかなかに過酷な内容なのである。

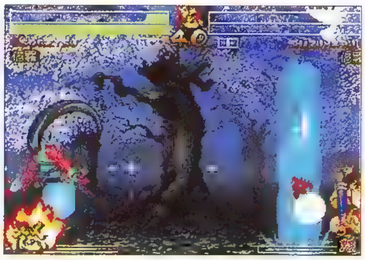
ほぼ全キャラに通用するパターンは次の通りだ。

●14連斬や自害コマンドを用いて蒼月を怒らせる。

修羅

●どのような形でも良いから月光を当てるかガードさせるかする。

●うまく相手を追いつめたら月光を連発、そのまま削り倒す。



月光の大連発で削り続けるのが理想になる。

羅刹

●月輪波の大を連発して削り倒す。遠距離だとなおよし。



月輪波連発は自然に間合いが離れていくので楽。

これだけである。かなり単純なので、覚えることはたやすい。しかし、このパターンを成功させるためにはもう少しやらねばならないテクニックがあるのだ。

これを覚えよう その名も先行入力

そのテクとは先行入力。先行入力をすることにより、さまざまな効果が得られるのだ。

●相手が動かない。

一定の距離をおいた場所から月光・月輪波を連発するとCPUは動こうとしない。そのまま削り続けられるのだ。

●怒り時間を延ばす。

必殺技を連発して出すので、怒りゲージが0になりにくい（システムページ・怒りゲージ2P参照）。1回怒るだけで1試合持たせることも可能だ。

先行入力のくわしい内容はシステムの15Pを見てもらおう。ここでは簡単にコツを書いておくぞ。

月光連発は相手が3発ガードしたあたりからレバーを入力開始、ボタンを連打しておく。月輪波は3発目の飛び道具が出たあたりからレバー入力プラス連打開始だ。思ったよりも周期が早いので常に連打をしている形になっていることだろう。ここが一番のヤマ場だ。体力との勝負といったところか。

天草まで

月光連発モードが効きにくいガルフォード。こいつは月光に反応してレプリカアタックを仕掛けてくる。ただ、この攻撃はガードできる場合が多いので、落ちついてガードした後に月光を出せば大丈夫だ。

その他の相手に負けることはほぼないはずだ。

対天草戦

天草はワープがすきらしく、連発モードにはまってくれない。普通に戦っていくことになるだろう。修羅・羅刹はほぼ共通だ。

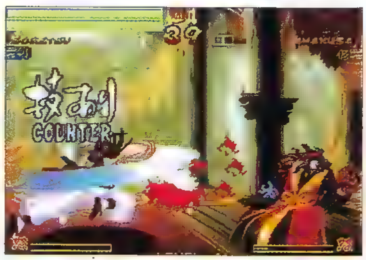
試合が始まったらとりあえずガードをしていよう。すると天草は牽制をしてくるか、間合いを離そうとしてくる。天草の牽制技にはスキがあるので、ガード後立ち中斬りを出そう。この繰り返しになる。

間合いを離してきた場合、天草は立ち大斬り、しゃがみ大斬り、飛び道具を撃ってくる。これらの技以外のときはおとなしくガードを続けていこう。

大斬りもしくは飛び道具をガードした後は立ち大斬りを出そう。大ダメージを与えられる。大斬りを当てた後は中距離になるので再びガードを固めていよう。ただ、天草が怒っている状態のときは飛び道具が多段技になるのでガードせずにジャンプでかわそう。



ガードを続けて、天草から手を出してくるのを待つ。



どんな技をガードした後でも立ち大（中）斬りでOK。

体力が減ってきたり時間がなくなってきたりした天草はワープ連発モードに入る。落ちついてワープの軌道見きわめて投げを狙っていこう。自信がない人はジャンプで逃げる手もありだ。

羅刹の蒼月は空から月輪波を出し、近づいてきたら他の必殺技を使って逃げる、といった戦い方でも勝つことができるぞ。

対斬紅郎戦

斬紅郎戦は基本パターンでOKだ。さらに、怒るために決める14連斬のパターンもあったりする。

試合が始まったら斬紅郎は近寄ってくるので、リーチがぎりぎり届く間合いで立ちorしゃがみ小斬りを出す。すると斬紅郎は小斬りをガードした後に突進技を出してくる。この技をガードした後14連斬を決めよう。あとは連発モードに入るだけだ。羅刹はまったく問題ないだろう。

修羅もこの方法でおおむねOKだが、1つ注意しておきたいことがある。月光を斬紅郎に当ててしまうと、斬紅郎はこちら側に回転しながら起き上がってくるのだ。そこまで考慮した起き攻め（月光）が必要になってくるぞ。うまく画面端に追いつめて削り倒したいところだ。

ラスト 火月戦

火月戦も基本パターンでいいだろう。1ラウンド目は普通に戦ってもいいし、即刻自害してもいい。

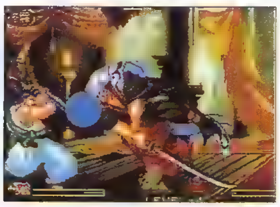
普通に戦う場合の14連斬の狙いどころは、火月が蒼月を飛びこえたとき。着地にC＋Dを重ねてみよう。

少し難しいかもしれないがC＋Dをガードさせた後当て身を狙うと成功する。その後14連斬というのもありだ。

ほぼ全ラウンドに連打を要する。力尽きないようにね。



この間合いから立ち小斬りをガードさせると、



斬紅郎は突っこんでくる。14連斬を決めた後、基本パターンへ。

SAMURAI SPIRITS

対戦攻略



プレイの原点をさらっと確認

対戦超初歩

担当：珈琲　ふりーく

ここではサムスピをプレイする上での最低限の共通認識をおさえておきたい。

技を出すか、ガードするか、防御崩しするか、この3要素のからみを確認しておく。初歩的な部分に絞ったので腕に覚えのある人は読み飛ばしてもいいかも。

まず強い技を出す

サムスピの対戦を始める上で、まず最初に知っておきたいのはマイキャラの強い通常技である。

この中斬りはリーチがそこそこあって振りも早そうとか、このしゃがみ大斬りはリーチが長いし立ちガード不可っぽい、とか、この小斬り隙なさそう、とか品定めするわけである。

対空もとりあえずはジャンプ通常技を出してみて、横や上方向に強そうな技を覚えておく。

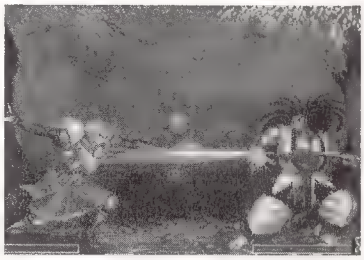
とりあえずそれぐらい解ったら、それらの技を出すか、ガードするか、という単純なアルゴリズムで対戦に乱入してみよう。



振ってみて調べてみる。

その対戦では、その技が有効そうなシチュエーションで何回か使ってみて、効果があるかどうかを確かめてみる。こんなことを何回かくり返すうちに、使えそうな技がわかってくるはずだ。

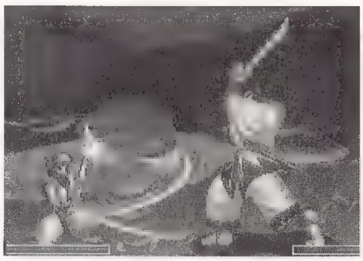
それがある程度見えてきたら、次はガードを意識してみよう。



頼れそうな技を調べておこう。

ガードして様子を見よう

マイキャラの強い技がわかったら、ガードで様子を見て、攻めパターンを理解することが必要である。



飛び道具をガードさせた後、相手は？

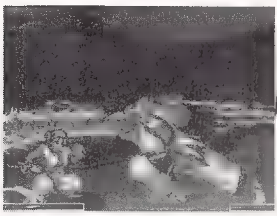
例えば相手が覇王丸だったとして、旋風裂斬を撃ってきたとする。削られるのは嫌だがガードしてみる。ここではまだ覇王丸の出方はわからない。

こちらがガードしているならば旋風裂斬を撃ち続けてくるかもしれないし、踏み込み防御崩しを狙ってくるかもしれない。もしかしたら、旋風裂斬を小でしか撃たないかもしれないし、届かせるために中を使ってくるかもしれない。

そういった相手の基本的な攻めパターンがどのようなものかを、ある程度見極めてから戦うべきなのだ。それによって相手が、こちらがガードしている方が得意なのか、動いてくれた方が戦いやすいのかもおぼろげながら見えてくる。



もう一回飛び道具を撃つか？

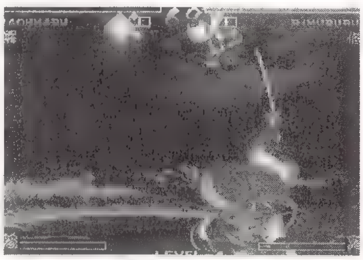


踏み込んでくるか？はたまた？

相手のこの連係に割り込んでみようとか、あの技をガードしたらこの技を入れてやろうとか、思うようになったら実行に移そう。



飛び道具をガードさせた後、

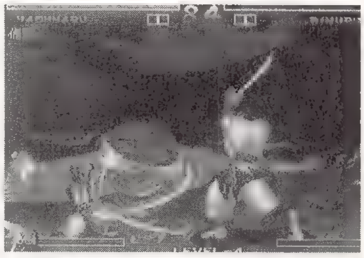


欲張って中で出してきたりしたら、



跳び込みが成功するぜ！とか。

何回かに1回それが成功したらしめたものだ。もちろんガチガチにガードを固めて、相手が踏み込み防御崩しにきたら追い払うという戦法は分が悪い。しばらくのうちは勝てないかもしれないが、相手の動きが予測できないともっと勝てないので、そこはじっくり様子を見るわけだ。



やっぱガードに頼っていると分が悪いんだよね。

相手がガードしてたら

自分がガードしてたら、相手もガードしてお見合いになる状況がおきるもしれない。そうなったら相手のガードに対する良い勉強の機会だと思って、戦い方を考えてみよう。

サムスピの世界では、しゃがみガード不可攻撃より、立ちガード不可攻撃のほうが恐いので、相手はおそらくしゃがみガードしていることだろう。

これにダメージを与えるには、防御崩しやコマンド投げで投げるか、不意打ち攻撃を使うか、必殺技で削るかである。ここでは防御崩しを使ってみる。

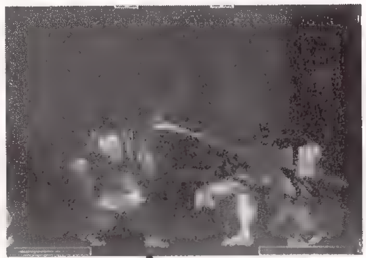
相手はしゃがみガードしているのだから、ある程度の距離までは近付けるだろう。自分の技の中で反撃されなさそうな技を、ガードさせられる位置まで近付いたら、その技

対戦基礎

常に相手を意識しよう！

を使ってみる。

その技でつつきながらちょっとずつ間合いを詰めると、



前に歩く。そのいきつく先は？

ある間合いを境に相手は技を出してくる。もし技を出してこなければ、そのまま防御崩ししてしまえばよい。

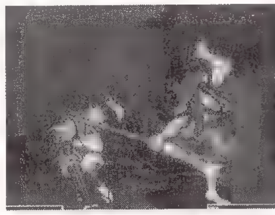
相手が技を出してきた間合いが、相手の絶対防御ラインと言える。これ以上こちらを近付けると防御崩しされてしまうことを相手は知っているわけだ。こちらの技に無敵っぽい技があれば、その間合いで使ってみよう。見事相手の技に打ち勝つようだったら、その間合いでの選択肢の一つと考えよう。

また間合いが離れたら、ズームインするかしないかぐらいの間合いから踏み込んでみる。ダッシュする相手とマイキャラが接触するぐらいまで近付けたら、Cボタンを押して防御崩しを入れる。踏み込み途中で追い払われたら、どのくらいの間合いで、どんな技で、追い払われたかを覚えておく。ガードすれば反撃できる技ならば、相手が技を出そうとする直前で急停止しガードすることを狙ってみる。反撃できない技なら、相手がその技を出すタイミングに合わせて、こちらの強い技を出してみる。

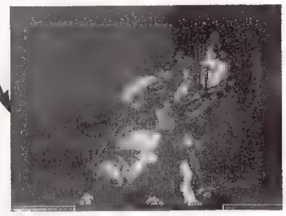
純粋にこれらの部分でのみ戦っていると勝率は悪い。毎回そればっかりやっていると相手が、そして何より自分がつまらない。基本的なところがつかめたら、人の対戦を見て、この状況なら俺はこうしよう、というように想像力を働かせていく。ここで間違っても、それを声に出してはいけない。言われた人が不快だからだ。

人の対戦を見ることで自分の対戦経験値は少しづつ上がっていく。人の対戦を見なければ近付けないことだってたくさんある。

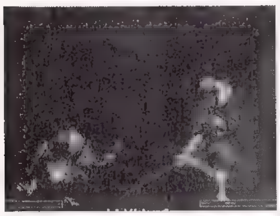
この対戦基礎で書いたことは、頭の中だけでシミュレートしてもらってもかまわない。あまりに基礎的な部分のため、それにつきあわされる相手の理解が必要だからだ。いくら対戦で何をやってもいいと言ったところで、共通認識となっているものを、あえて確認されるようなことをされるといい気分ではないものだ。



だから相手は技を出して追い払う。



防御崩しが存在する。



相手が追い払おうとする間合いも広くなる。



踏み込みのプレッシャーは先進の比ではない。



今更待ち合いから実際に確認しなくても、というのも道理。

おまけコラム 駆け引きとサムライスピリッツ

サムスピは独特なゲーム性を持つシリーズである。それは武器あり格ゲーの一撃必殺性を表現するための、広い意味での演出が功を奏しているからだ。

次の一手を出す時の「視認と読み」の重要度は、他のゲームの比ではない。

決め打ちで手数多く戦う遊び方以外、受け入れられない人には耐えがたいゲームと言えよう。しかし対戦相手とのゲーム中でのコミュニケーションを面白いと思わずして、あえて対戦をする必要があるのだろうか。

ただのストレス解消につき合わされる対戦相手は、たまったものではない。

手番交代→誘い→視認or読みとき て初めて技を出す。そして技を出した結果の確認→相手の手番→相手の誘い→相手の視認or読み→相手が技を出す→結果の確認→手番交代、これで1ターン。

しかも誘い→視認or読みは往々にして数回ループする。きちっと「対戦」するのなら、この手順を踏むのはアクションゲームといえど必然なはずだ。

しかし現在の傾向として、1次的でわかりやすい楽しさであるところの、テンポの良さや爽快感を重要視し過ぎるあまり、2次的で難解な面白さであるところの、かけひきによる満足感がおざなりになっている。

もちろんこの背景には、キャラ数の増加が大きく関わっていることも忘れてはならない。

天草降臨はこの現状に対応するために、元来サムスピシリーズに存在する一手一手の重要性やキャラの個性に加えて、共通のシステム的な部分で1次的な楽しさを演出しつつ、キャラ数の増加に対応しようとしている。

これはベターな方向であると言えるが、共通のシステム的な部分で演出した1次的楽しさが、ディープなサムスピファンには安っぽく、とってくっつけたように見えたようだ。

まぁそのことを差し引いて見ても全体の流れとしては、非常にベターな方向と言えるので、天草降臨は十分にかけひきを楽しめるゲームとして仕上がっていると言えよう。

対戦攻略

覇王丸

担当：ワイルダーKEI

修羅と羅刹でできること

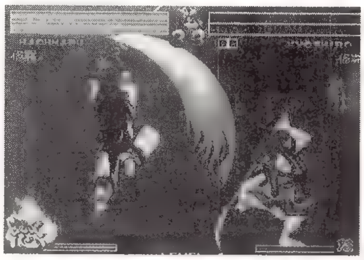
通常技が共通なのはもちろんのこと、必殺技では、弧月斬と旋風裂斬を共有している。中でもこの2つの必殺技は、シリーズ上最も大きく変更された技でもある。グラフィックも技の動作にもかかわりないが、性能に大きな違いがあるのだ。旋風裂斬は竜巻(攻撃判定)の出る速度が速くなり、硬直時間も短くなった。弧月斬も対空技としての性能がアップして、かなり使いやすくなっている。この性能のおかげで、旋風裂斬で相手を跳ばせて弧月斬で落とすといった方法が、とてもやりやすくなった。

ここで、もう少しだけこの2つの技について説明していこう。両技とも押すボタンによって質が変わり、小から大にいくに連れて移動距離が伸びる。その分射出速度も微妙に遅くなってゆき、硬直時間も長くなっていく。対戦においてはお互いが画面端同士で闘うことはあまりないので、小か中のほうをメインに使うようにしよう。弧月斬は、相手を早く落とすために、小弧月を使おう。が、ジャンプ力があったり滞空時間の長いキャラに対しては、中か大のほうを出して早めに迎撃するようにしたほうがいい。



ジャンプ力のあるキャラには、中or大弧月で早めにおとそう。

また、怒りゲージにも関係しており、満タンのときに相手にヒットすると、多段技に変化するようになっている。それと、怒り状態のときに小で出した場合、不発してもガードされても高く上昇しないので安心だ。



不発しても、小弧月は小弧月のまま。

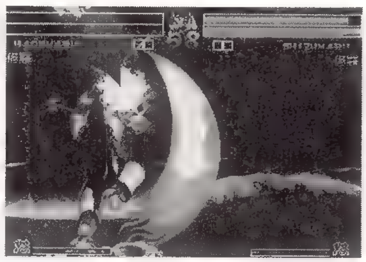
跳ばせて落とせ!

跳ばせて落とすというのは、旋風裂斬で地上にいる相手を近寄らせないようにし、痺れを切らし跳んできたところを弧月斬で迎撃するというものだ。

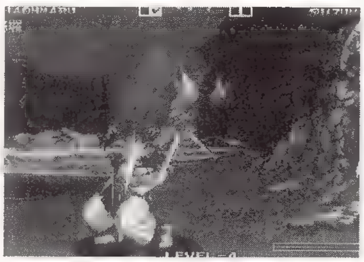
もしタイミングよく跳ばれてジャンプ攻撃をくらったとしても、このときに弧月斬のコマンド入力が完成していれば、あとはボタンを連打するだけで、やられポーズが回復したと同時に弧月斬が出てくれる。くらった打点が高ければ、着地する前の相手を弧月斬で落とせるというわけだ。



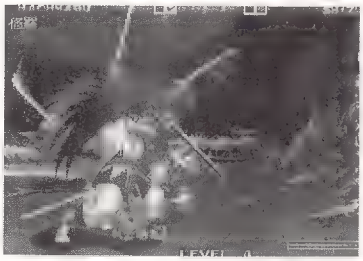
跳ばせて…



落とせ!



この時点でコマンド入力を終わらせてボタンを連打。



そうすると、やられポーズが回復すると同時に弧月斬が出る。

相手を跳ばせるために小旋風裂斬を連発して出しても構わないが、出の速い技で止められるときもあるので、立ち小or中斬りを混ぜるようにしよう。それに加えて、レバー斜め前下+Dと踏み込みからの攻撃を使うと効果的だ。



時には出そう立ち中斬り。

疾風弧月斬の出し方

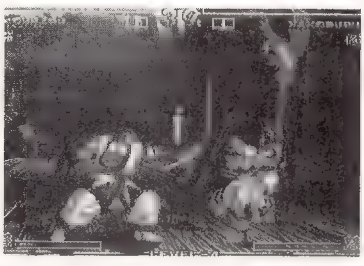
疾風弧月斬は全弾ヒットすると弧月斬よりも威力が高いので、相手に当てられる状況にあるならば、確実に当てていきたい。その状況というのはほとんどが防御崩しからだが、それはまた別のコーナーで説明しよう。

さて、疾風弧月は踏み込み最中に弧月斬のコマンドを入力するわけだが、失敗するとただの弧月斬になってしまう。これを避けるためには、ボタンを遅めに押すようにするといいだろう。

また、走り止めるとき惰性で少し前に進むので、そのときにボタンを押すのもいい。

防御崩しからなにを決めるか?

防御崩しから決めることのできる技は、立ち中斬り、疾風弧月斬、秘奥義の3つが大まかなところだ。怒りゲージを爆発させているならば、立ち中斬りから連ね斬りや、ダイレクトに一閃を狙おう。疾風弧月を当てにいく場合は、防御崩しを行っている最中にレバーを→→とあらかじめ入力をしておき、走り始めてから↓↘+斬りボタンと入力するのだ。慣れないと難しいが、これができないと踏み込みからの2択攻撃ができないので、できるだけできるようにしておこう。それに、羅刹の秘奥義も画面端以外は踏み込みからでないときまらないので、これもまた防御崩しの最中に→→と入力しておき、走



このときに踏み込みのコマンドを入力しておく。



で、走り始めたら弧月斬のコマンドを入力。

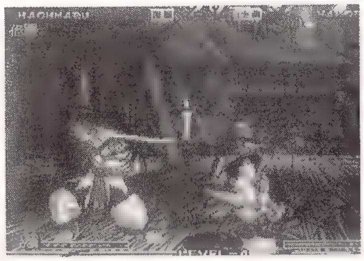
無常の弧月でヤツを斬れ！

覇王丸

り出したら←→↘↓A＋Bと入力しよう。もし画面端で防御崩しを決めることができたら14連斬を狙う。が、相手の体力が少ないときなどは、怒りゲージを溜めないで、12連目にキャンセルをかけて大弧月斬を出そう。

旋風裂斬のその後

旋風裂斬が相手にヒットしたあとは、自動追い打ち攻撃が安定してきまる。それに、



地面に叩き付けたのを確認してからでも・・・



自動追い打ちは間に合う。

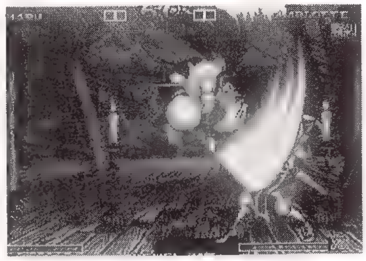
クイック起き上がりで回避されることがないのも大きい。が、ヒットしたからといってすぐに入力しても追い打ちすることはできないので、相手が地上に叩きつけられたのをみてから自動追い打ちのコマンドを入力するようにしよう。

それと、羅刹の場合はこれ以外にも追い打ちできる技はあるが、これに関しては羅刹のコーナーで説明する。それでも、自動追い打ちのほうが、本当に安定して相手の体力を多く奪うことができる。かえって、下手に変なことをしないほうがいいかもしれない。

先行入力弧月斬

先行弧月というのはあらかじめコマンドだけを入力しておき、あとはボタンを押すだけで弧月斬が出せる状態にしておくことを言う。が、ただ単にコマンドを入力しておけばいいというわけではなく、何か行動をとっている最中にコマンドを入力しなければならない。その行動というのは、自分がダウンしているときや、ジャンプ攻撃などが代表例だ。とにかく、何らかの技を出しているときにコマンドを入力しておくのである。

例えば、相手にジャンプ大斬りをガードされたとする。このとき着地に目ジャンプをすれば問題ないのだが、失敗してしまうと防御崩しをくらってしまう。だが、ジャンプ大斬りのところでコマンドを入力してボタンを連打しておけば、着地と同時弧月斬が出てくれるというわけだ。それに弧月斬だけに限らず、他の必殺技も出すことができる。起き上がりと同時にすぐ技を出したいならば、ダウン中にコマンドを入力してボタンを連打しておけばいい。



ここでコマンドを入力しておいてあとはボタンを連打しておくだけで…、



弧月斬!!

それと、跳ばせて落とすのコーナーで少し説明したように、やられポーズの間も入力を受付ているので、相手のジャンプ攻撃をくらったときなどに使うと有効だ。

しかし、こればかり行っていると、ガードされてからの反撃が怖い。この方法は確かに便利だが、使いすぎに注意しよう。

それから、不意打ち攻撃からの連続技として、絶大な威力を発揮するぞ。そう、不意打ち攻撃からも、弧月斬と秘奥義が連続技として成立するのだ。もちろん、不意打ち攻撃の最中にコマンドを入力しておく。

ジャンプ、踏み込みからの数択

このコーナーでは、ジャンプ攻撃と踏み込み攻撃からの二択三択攻撃をみていくとしよう。まずは、踏み込みから。踏み込みから攻撃を仕掛けるわけだから、当然、相手との間合いは遠距離になる。もちろん、相手の起き上がりを攻撃するときも、ある程度距離が離れていなければならない。

踏み込みからの選択肢は、主に防御崩しと疾風弧月斬の2つ。これは、疾風弧月を警戒している相手には防御崩し、防御崩しを警戒して攻撃してくる人には疾風弧月斬を狙っていくものだ。先ほど疾風弧月を出せるようにしようと言ったのはここに理由がある。出せるようにしておかないと、防御崩しが生きてこないからだ。それでも踏み込んでいる最中に攻撃をくらうことはあるので、ジャンプ攻撃や避けも混ぜるようにしよう。ちなみに、防御崩しからも疾風弧月と再び防御崩しの二択攻撃を仕掛けることができる。

で、そのジャンプ攻撃からの選択肢だが、踏み込みからよりは豊富で、着地に弧月斬、不意打ち、足払い、踏み込みから防御崩し、目ジャンプ、避け、回り込みなどがある。

では、何故このような行動をとるのかを説明をしていこう。

●目ジャンプと弧月斬

相手の防御崩しを避けるため。

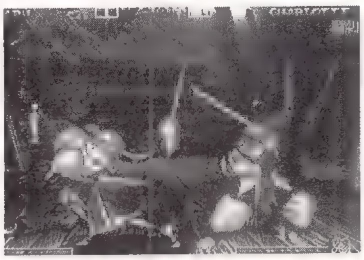
●不意打ちと足払い

不意打ちからの連続技を決めやすくするために、足払いで相手をしゃがませる癖をつけさせる。

●避けと回り込み

こちらの防御崩しに対して、攻撃して止めようとする相手に使う。相手の攻撃を避けることができた場合は、その技の隙に、立ち中斬りか小弧月を叩き込む。こちらが避けた時点で相手が何もしてこないようなら、取り敢えず攻撃されるのを予測して弧月斬を出しておくか、バックジャンプで一旦下がって仕切り直しをしよう。ちなみに、ジャンプ攻撃は蹴りから入ると、着地してからその後の連係攻撃がしやすい。

一方、回り込みで相手の攻撃を回避することができたら、14連斬、秘奥義、防御崩し、垂直目ジャンプ、弧月斬を狙おう。何故避けと違ってこんなに多いかというと、やはり、背後から攻撃したほうが安全だからである。垂直目ジャンプというのは相手の防御崩しを回避するための手段だと思ってもらっていい。



こうなれば万々歳なのだが・・・

●防御崩し

防御崩しは、今まで述べてきたことを実行し、相手を黙らせることによって、晴れて使えるようになる…というも

目覚めよ破壊の力！烈震斬でヤツを砕け！

のだ。特に、覇王丸は相手キャラを捕まえやすいので、積極的に狙っていくといいだろう。

通常技のキャンセルについて

キャンセル表だけだとちょっとわかりにくいので、もう少しだけここで触れておこう。

大斬りにはほとんどかからないが、中斬りは相手にガードされてもキャンセルできるので、攻めの主軸となる技にキャンセルをかけられるのは非常に有り難い。が、例外もあり、遠距離立ち大斬りに空キャンセルをかけられる。とはいっても、剣を振り切らないうちにすぐキャンセルをかけなければならないので、対戦においてはあまり意味がない。中関係においては、唯一近距離しゃがみ中斬りが、相手にガードされるとキャンセルをかけて必殺技を出すことができない。

キャンセルをかけるときは、とにかく早めのコマンド入力を意識しよう。相手にヒットしたかガードされたかを考えながら行ったのでは間に



感覚としては、斬り攻撃が出る前にコマンドを入力するような感じだ。

合わない。最初からキャンセルをかけるつもりでいこう。

それから、基本的に蹴りにキャンセルはかからない。

弧月斬以外に対空技はあるのか

対空技といえば弧月斬を真っ先に思い浮かぶが、これ以外に対空技がないわけでもない。とはいっても、昇りジャンプ大斬りか、垂直orバックジャンプ中斬りくらいだ。弧月斬を出す意志がないときに使用するといいだろう。



相手のジャンプに対して素早く反応しよう。

修羅

修羅覇王丸だけが持っている技は、烈震斬のみ。

しかし、以前の性質とは異なり、しゃがみガード不可能という技になった。

使い方としては、不意打ち攻撃を使うときと同じ様な感じになる。特に小烈震斬は出るのが速いので、対戦慣れしておかないと、立ちガードに移行するのは難しいだろう。

ジャンプ攻撃から⬇＋Dと繋げてそこから烈震斬へと組み立ててもいいし、ジャンプ攻撃の最中にコマンドを入力しておいて、着地と同時に烈震斬を出せるようにしておくのもいいだろう。もちろん、回り込みからだって使える。

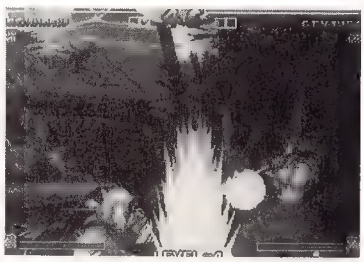
立ち中斬りにキャンセルをかけて烈震斬を出し、足払いとの併用で二択攻撃をしてもいい。

だが、どちらかというと、立ち中斬りにキャンセルをかけるなら、小旋風裂斬のほうを出すようにしたほうがいいだろう。小旋風裂斬を相手にガードさせてからのほうが、相手を惑わすことができる。

要するに、小旋風から烈震斬、立ち中斬り、⬇＋D、弧月斬、防御崩しなど、様々な選択肢があるからだ。当然、読みが外れれば止められたり反撃を受けたりするが、これは仕方がない。ガードされたあとに反撃を受けるのは烈震斬も例外ではないので、ガードされてしまったら、取り敢えず弧月斬のコマンドを入力をしておき、ボタン連打で出せるようにしておこう。相手の反撃が遅れた場合、弧月斬で迎撃できる。が、弧月斬は2回転目を相手に当てないとダウンさせることができないので、あたり方は運にまかせるしか



旋風裂斬から…



小烈震斬!!ガードされたらこの時点で弧月のコマンドを入力してボタンを連打。



で、相手の反撃を一か八かでカウンターする。

ない。1回転目だけだと、結局このあと反撃をくらうことになる（立ち大斬りすら入ってしまう）。

修羅の特典

近距離大斬りから小弧月斬が連続ヒットになるのは修羅と羅刹共通の連続技であるが、秘奥義だけは別である。修羅だけは、近距離立ち大斬りから天覇封神斬が連続技になるのである。やり方は至って簡単。例によって、近距離立ち大斬りがヒットしている最中に封神斬のコマンドを入力しておいて、あとはもうA＋Bを連打しておくだけだ。もちろん、画面端でなくとも成立するぞ。

しかし、羅刹でこれを行うと間合いが離れてしまって、断空烈斬で相手を捕まえることができないのだ。これが例え画面端であっても、例外ではない。

ちなみに、両キャラ共に引っ張りで相手を画面端に押しつけたとき、近距離立ち大斬りをヒットさせることができる。修羅であればそこから秘奥義を決めることができるが、羅刹の場合は、14連斬か断空烈斬をそのまま入れたほうがいいだろう。



近距離大斬りが決まりゃぁ。



オイラもう爆発しちゃうぜ!!

修羅というキャラは、相手に対してどれだけ立ちorしゃがみと揺さぶりをかけられ

秘奥義 爆発！ 隙ある者に容赦は要らず！

覇王丸

るかにかかっている。単調な攻めにならないようにしよう。とはいっても、なかなかそう上手くはいかないが…。

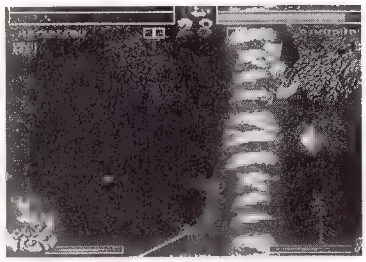
羅刹

羅刹覇王丸の主な特徴として挙げられるところは、やはり旋風裂斬・刹であろう。竜巻で巻き上げた相手に対して、追い打ちできるのがポイントだ。落下してくる相手に技を決めるわけだが、旋風裂斬・刹と連ね斬り以外の技なら大抵入る。代表例を挙げるとジャンプ大斬り、立ち大斬り、弧月斬、天覇断空烈斬、一閃、斬鋼閃などがある。

しかし、安定してダメージを与えるならば、そのまま落下分のダメージを与えて、自動追い打ちをしにいったほうがいいだろう。だが、怒りゲージが満タンのときと爆発しているときは別で、断空烈斬、一閃を狙ったほうがいい。決めるのもそんなに難しくはない。

斬鋼閃を狙う場面というのは、あまりない。どうせ決めるなら、断空烈斬のほうを入れたいからだ。それに、落下のタイミングに上手くあわせなければならないという煩わ


さぁて、何を決めてやろうか・・・


怒ってりゃもちろん断空烈斬だ!!

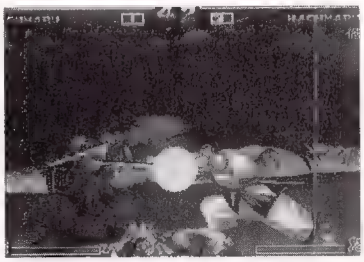
しさがある。が、威力自体は申し分ない。

では、その他の、羅刹にしかない技を解説していこう。

●凪刃

一種の当て身効果のある技で、相手の武器攻撃を取ると同時に弧月斬風の技を出す。また、相手が近距離間合いにいれば、攻撃を出す出さないに関わらず、自動的に攻撃をするようになっている。

しかし、この当て身効果も万能ではなく、常に相手の技を取れるわけではない。一方的に負けたり、相打ちになることもある。何より下段攻撃に弱く、当て身技として使うのはやめたほうがいいだろう。凪刃を出すタイミングも

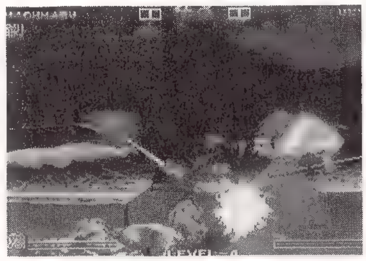

これは相手の攻撃を取っている状態。

要するが…。

●剛破

まずは、ヒットした場合。剛破を相手にヒットさせるとよろめかすことができ、そのよろめいている相手に対して技を入れることができる。剛破後に入る技は、14連斬、小斬り、大弧月斬、天覇断空烈斬、連ね斬り、一閃などがある。

また、趣向を変えて、踏み込みから防御崩しにいくのもいいだろう。これは連続して決まっているわけではなく、相手に出の速い技を出されると止められてしまう。


よろめかせたら・・・



取り敢えず弧月斬をいれてみました。

それと、相手との間合いが近かろうが遠かろうが、剛破さえヒットすれば、先ほど述べた七つの技が連続技になる。

では、ガードされた場合はどうか？ガードされれば反撃されるのは目に見えているが、何も手をこまねいて見ていることはない。もうわかっている人もいると思うが、取り敢えずは、小弧月斬のコマンドを入力しておこう。

●旋風波

相手にヒットさせると転ばせることができ、ガードされたときのみ多段技になる。そして、しゃがみガードが可能になった（前作では不可能だった）。ガードされると多段技になるとはいっても、五発すべてをガードしきられると、さすがに反撃を受けてしまう。ゆえに、あまり使われない技となってしまった。相手が反撃を焦って、途中でくらってくれることを祈ろう。

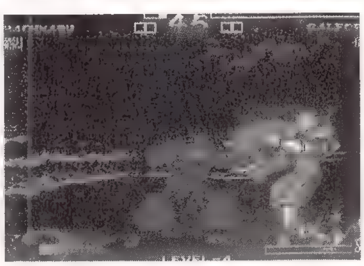

ガードされたときのみ多段技になる。

羅刹の特典

羅刹の場合は、連続技の流れが豊富なのと、秘奥義の威力が一閃なみに高いという点だ。それと、先ほど説明した、旋風裂斬・刹ヒット後の追い打ちである。

特に秘奥義のほうは活用していきたいので、なるべく爆発させないようにしたい。怒りゲージを満タンにするには、相手を画面端に追い詰めて、防御崩しから14連斬をきめるか旋風裂斬を絡めた戦法の中に、剛破を混ぜよう。この辺は、修羅と羅刹の共通戦法のところをみてほしい。


どらぁぁぁ!!


これだけゲージがあれば連ね斬りかな。

対戦攻略

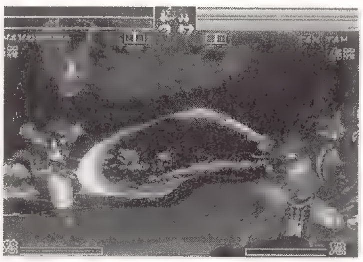
ナコルル

担当：ギィ

ナコルルの基礎

修羅、羅刹共通でナコルルの基本といえるのは**前後ダッシュによる揺さぶり**である。

素早いダッシュ攻撃でリーチの短さをカバーしたり、一瞬の隙をついてダッシュ防御崩しを狙ったり。あるいは前ダッシュで攻撃を誘い、前ダッシュ以上に早いバックダッシュで攻撃をかわしつつ反撃に転じたりする。


前ダッシュも速いが、一瞬で間合いを離せるバックダッシュも使える。

ときには攻め、時には攻めると見せかけて引く。高い機動力を生かした戦法だ。

シリーズを通してリーチの短いナコルルの基本といえる戦法だが、今回は斬り系の通常技の多くが「遅く」なってしまったため、今まで以上に重要だぞ。

この「前後ダッシュでの揺さぶり」を使った中～遠距離戦で軸となるのが**遠立ち中斬り、ダッシュ中斬り**の2つ。どちらもリーチ、威力、出の早さの3点においてかなり高い性能を持っている。中間距離での牽制に、または、相手の技をガードした後や、比較的遠くでの空振りなどに、使っていこう。


相手の技の戻りに中斬り。これを攻めの起点にしていこう。

特にダッシュ中斬りは当たればノーキャンセルで小アンヌが連続技になり、ガードされた場合でも、はじかれ硬直をキャンセルできるので隙なく攻めることができる。

一度これらの技を当てるかガードさせるかすれば、主導権はこっちにある。ここからの選択は例を挙げてみると、

- **鷹に掴まる／狼にまたがる**
- **ダッシュ防御崩し**
- **バックダッシュ→～**
- **当て身**
- **シチカプ　エトゥ（修羅）**
- **アンヌ　ムツベ（修羅）**

といったところ。すべて「予約入力」を使えば最短のタイミングでつなげることができる。バックダッシュ後は相手の行動に応じて、ダッシュ防御崩し、跳び込み、立ち（ダッシュ）中斬り、アンヌなどを狙っていこう。

中距離戦では、威力面で考えてダッシュから攻めは、強力な連続技の入る防御崩し（引っ張り）が本命。

これを中心に闘いを組み立てていこう。


大ダメージを奪えるダッシュ防御崩し。必ず引っ張りで。

近距離での選択

防御崩しからの連続技については連続技コーナーで詳しく紹介してあるのでモノにしておこう。

ナコルルはできるだけ中間距離で闘っていきたい。理由は前述の**前後ダッシュによる揺さぶり**を効果的に行うためだが、**接近戦で使える技がほとんどない**というのが最大の理由。

近／遠立ち小斬り、近立ち中斬り、しゃがみ小斬り、しゃがみ中斬り、しゃがみ大斬り。これらの技の存在は忘れてしまっていい。これを使うのは自殺行為ともいえる。

キャンセルで連続技につながる物もあるが、威力も低く、なによりあまりに発生が遅すぎる。カウンターを取られるか、技が出る前に投げられるのがオチだ。

この距離で唯一頼りになるのは**⬇＋Dのニシテルケチキリ（以下サマー）**だけである。この技は出の早さでは防御崩しに次いで早く、全キャラ全技中最速を誇る上、ダウンを奪うこともできる

⬅＋Dの足払いでも良さそうだが、実はサマーよりも遅い。その上、当ててもガードさせても目ジャンプしない限り防御崩しを決められてしまうので注意。唯一使うとしたら、⬅＋Dから不意打ち（B＋C）の連係ぐらいか。



最速のナコサマー。接近戦で困ったらこれだ。

どちらにせよこの間合いでのナコルルの行動は、大きく制限されてしまう。バックダッシュで無理矢理仕切り直すのも悪くはない。時には強引に防御崩しを狙ってもいい。

また、近立ち大斬りも防御崩しを警戒して目ジャンプするような相手には効果的だ。

空中戦を制する



対防御崩し目ジャンプには立ち大斬りでこのとおり。

ナコルルはジャンプ自体速く、長距離を跳ぶ使えるものだが、3つの技を使い分けることでさらに高い空中戦能力を発揮する。

- **大斬り（対空／対地）**
- **レラ　キシマ　テク（対空）**
- **カムイフム　ケスプ（対地）**

ジャンプ大斬りは、威力が高く、判定も強く、空対空／跳び込み両方に使えるが、振りが遅く、空対空として使う場合ジャンプと同時に入力しても攻撃するのは頂点近くになる。かなりの先読みで、置いておくように使っていこう。

もちろん地上の相手に、引きつけて当てることができれば強力な連続技のチャンス。

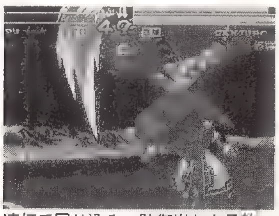
また、このジャンプ大斬りは見た目より判定が出るのが遅く、引きつけて当てるのが難しいが、逆にこれを利用してわざとすかし、着地で防御崩しなどを狙っていくのも強力な戦法だ。

空中投げのレラ　キシマ　テクは投げ間合いが意外と広く強力。十分に対空として役立ってくれる。


これでも当たらない。すかして防御崩しを決めろ。

そしてなにより使えるのがカムイフム　ケスプ。ジャンプと同時に出せば、判定を出しっぱなしで跳び込むことが可能でガードさせた後、相手より先に動けるようになるため、**相手がなにをしようと着地で確実に回り込むことができる。**相手がよほど隙の大きな攻撃でも出していない限り確実に入る攻撃はないので、基本的にはダッシュ防御崩しを狙っていこう。


カムイ フム ケスプをガードさせて、この後はナコ有利。


連打で回り込み。防御崩しも予約入力も無力だ。

前後ダッシュで揺さぶれ！

ナコルル

修羅ナコルル

修羅ナコルルの最大の特長は、シチカプエトゥによる高い牽制能力と、アンヌムツベ、カムイ ムツベによる奇襲性能の高さ。

もちろん、これらを警戒させてのダッシュ防御崩しも大きな狙いの一つだ。



ママハハからアンヌかカムイか、ジャンプかダッシュか、はたまた防御崩しか。強力だ。

ママハハで寄せつけるな

大幅に隙の少なくなったシチカプエトゥ。跳び込まれても、まずガードが間に合い、先読みに対してはそのまま対空になってくれる。

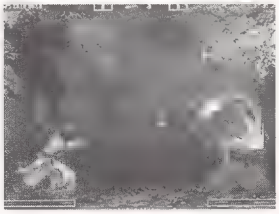
バックダッシュからすぐに大で出したり、立ち（ダッシュ）中斬りヒットまたはガードさせてすぐに中で出す、というのがとりあえず効果的。



最強の「突き技」といえるかも。

シチカプエトゥは一度撃ってしまうと、ママハハがある程度近くまで戻ってくるまで、シチカプエトゥはもちろん、「ママハハに掴まる」、エレルシカムイリムセなどのママハハを使った技が使えなくなってしまうので注意。

ただし、シチカプエトゥを**ガードさせたときに限り、すぐさまシチカプエトゥを入力すると、もう一度その場からママハハを飛ばすことができるのだ**。意外と使えるテクニックだぞ。



シチカプエトゥをガードさせてすぐにもう一度入力、すると



その場からママハハ！ヒット、空振りでは出ないぞ。

そしてシチカプエトゥの最大の特長は、ヒットした相手をひるませ、ここに強力な連続技を決めることができるという点。

相手がひるんでいる時間はかなり長く、どんなに遠くで当たっても、たとえ相打ちになっても、ほぼベストな追い打ちが可能だ。

シチカプエトゥヒット後の連続技については連続技コーナーを参照して欲しい。シチカプエトゥ自体狙って当てるタイプの技ではないが、ヒットしたときは確実に連続技を決められるようにしておこう。

アンヌとカムイで上下に攻めろ

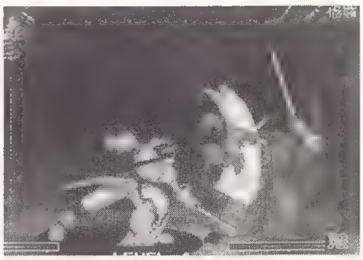
アンヌ ムツベは立ちガード不可、カムイ ムツベしゃがみガード不可でなおかつ瞬時に相手に到達するため、奇襲技として非常に有効だ。

しかしいずれも、ガードされたときの隙が大きく、確実に反撃を加えてくる相手には気軽に出して行くわけには行かない。

この奇襲を成功させるためにはそれなりの下準備が必要なのだ。

【●立ち　ダッシュ中斬り後】

遠立ち中斬りは、ヒット時、ガード時ともキャンセルはかからないが隙はない。ダッシュ中斬りはヒット時はノーキャンセルで小アンヌが連続技に、ガード時は弾かれをキャンセルして出せる。



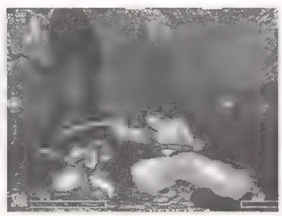
ヒットすれば連続技に、ガードされてもキャンセルで出せるダッシュ中からのアンヌ。

ここに手を出そうとすれば当然、無敵技でない限り、アンヌ／カムイがヒットする。そうでなければ2択を迫れる。

【●相手の攻撃をかわして】

アンヌはその低い姿勢で、カムイ ムツベは鷹に掴まるモーションを利用して、それぞれ相手の攻撃をかわし、その隙に攻撃できる。

ある程度反応してできるようになれば、ガードされる心配もない。



どちらでもＯＫな場合が多いがこういう技にはアンヌ、



こういう技には鷹掴まり→カムイでかわしつつ攻撃だ。

相手の攻撃をかわす、という目的を主にするなら、カムイムツベのほうが、ママハハに掴まる、というワンクッションがおけるので安全だ。

ある程度近いほうがより効果は高いぞ。

【●ジャンプ攻撃後】

ジャンプ大斬りをヒットまたはガードさせた後、カムイフムケスプをガードさせた後なども狙い目だ。

特に「ママハハに掴まる」は、「タイミングジャンプ」と同じ効果があるので防御崩しを防ぎつつその隙に攻撃することも。

ジャンプ大斬りをわざとすかし、アンヌ、カムイ ムツベ、防御崩しの3択をかけるのも強力だ。

【●削り目的で】

通常時ならカムイ ムツベが、怒り時ならアンヌ ムツベが多段ガードさせることができるので、相手と自分の残り体力次第では起き上がり時に削り目的で使うのも手。

当然途中でガードを解いたり、立ったり、しゃがんだりしてしまうと途中からヒットするがあまり期待しないほうがいいかも。



この当たりからならカムイ ムツベでめくりを狙える。おまけにガードされてもＯＫ。

修羅と怒り

修羅の怒りＭＡＸ時に変化する必殺技は、アンヌ ムツベ、カムイ ムツベの2つ。どちらも多段ヒットするようになるが、カムイ ムツベは通常時よりも威力が落ちてしまう。

アンヌ ムツベは威力が上がるのは小のみだが、大の出が早くなり、ダッシュ小斬りなどから威力の高い大アンヌが連続技になるようになる。さらに怒りアンヌヒット中にＡＢＣＤ同時押しで緊急停止↓アンヌが連続技。当然ここからも停止↓アンヌが可能。

ただし、ガードされた場合、硬直自体は変わらないものの、相手にめり込んでしまい、反撃を受けやすくなってしまうので注意しよう。

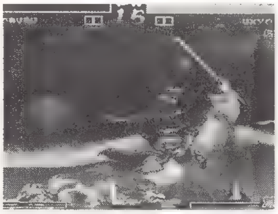
武器飛ばし技のエレルシカムイリムセはあまりに出が遅く、使えない。

打撃と防御崩しで択一攻撃！

羅刹ナコルル

羅刹ナコルルの特長はシクルゥに乗ったときの高い機動力と、その攻撃力。

一方で狼に乗っていない状態では、素早いダッシュとそれを生かした防御崩しぐらいしかない。確かにそれでもそこそこは闘えるが、アンヌやシチカプエトゥのプレッシャーのある修羅に比べると、足元にも及ばない。


とはいえダッシュ防御崩しは狙いの一つ。チャンスには確実に決めよう。

このため、狼に乗るところを狙われたり、せっかく狼に乗ってもそのたびに攻撃をくらって降ろされてしまっていては、なにもさせてもらえずに負けることもあり得る。


何でも1発で降ろされるのでガードも重要。

そこでまずは、シクルゥに安全に、あるいは効果的に乗る方法を見ていくとしよう。

一石二鳥をねらえ

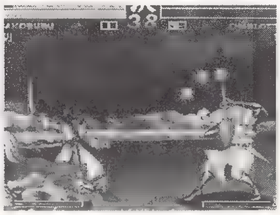
「狼にまたがる」コマンドを入力すると、ナコルルが狼に飛び乗る。このモーションは相手に狙われる危険な瞬間だが、相手の攻撃をかわすのに利用することもできる。

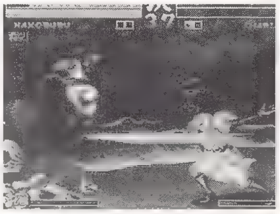
このモーションは見た目通り、足元への攻撃をかわすことができるのはもちろん、見た目以上に判定が小さく、よほどリーチがあり、広範囲に攻撃するような技以外はかわすことができる。また、硬直も小さく、攻撃を合わせられてもほぼガードが間に合う。

狼に安全に、効果的に乗るためには「狼にまたがる」モーションによる回避効果も活用していこう。具体的には…

【●立ち中斬りまたはダッシュ中斬りから乗る】

修羅、羅刹ともに中距離戦の要となる遠立ち中斬りとダッシュ中斬り。これをヒットないしガードさせれば若干こちらが有利。ここで相手が手を出してくればうまい具合に「狼にまたがる」で攻撃をかわしつつ乗れる、ことが多い。


中斬りヒットまたはガード後に狼に乗れば、


ちょうどかわしつつ乗れる可能性が高い。

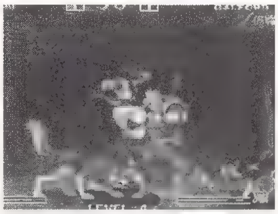
基本ページも参照のこと。

【●相手の技をガード後】

相手の牽制に立ち、ダッシュ中斬りなどで割り込めないようなら、相手の技をガード後直接「狼にまたがる」ことで、次の牽制目的の攻撃をかわせる可能性が高いぞ。

【●ジャンプ攻撃後】

ナコルルの使うジャンプ攻撃は2つ、ジャンプ大斬りとカムイフムケスプ。これをガードさせた後の「狼にまたがる」は目ジャンプと同じ目的。つまり、防御崩しをかわすのに使える。しかもジャンプよりも隙は少ないし、防御崩し以外の攻撃も回避できる。そのまま攻めに転ずることもできるなどいいことずくめだ。


この瞬間なら防御崩しも回避可能だ。

【●相手をダウンさせてから】

一見安全策のようだが、羅刹ナコで相手をダウンさせる状況といったら、

・防御崩しからの連続技
・サマー（レバー⬇＋D）
・分離攻撃
・カムイフムケスプ

といったところが代表的だが、注意しておきたいのはいずれの場合も、ダウンしている相手との位置関係がわかりにくい、ということ。「狼にまたがる」コマンドを入力してみたら相手の裏にいってしまっていてサマーが暴発、なんてことになりかねない。

もう一つ、分離攻撃の後などはシクルゥがある程度近くに戻ってくるまで「狼にまたがる」ことはできない。かといって逆に、遅かった場合は狼に乗る前に相手が起き上がってしまい、防御崩しなどを決められる危険性がある。


こんな時は危険だがチャンスでもある。

しかし、タイミング良く乗ることができれば、起き上がりにジャンプ大斬りを重ねたり、といったことが可能になるので見返りは大きいぞ。

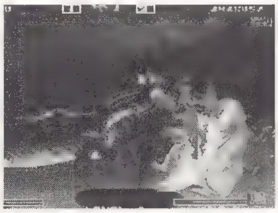
狙いは一つガード不能からの4斬

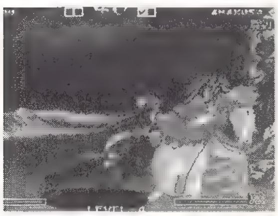
というわけでめでたくシクルゥに乗ることができたら本命はこれ、

【●ジャンプC→立ちB→メルシキテ→正面分離攻撃】

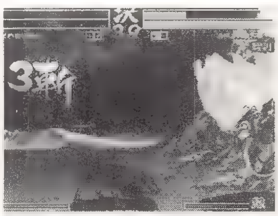
の連続技を決めることを第一に闘っていこう。

シクルゥに乗った状態でのジャンプCはガード不能。これを引きつけて当てることができれば着地後、一瞬歩いてからの立ちBキャンセルメルシキテ→正面分離攻撃が4斬の連続技になり、ゲージ1本近いダメージを与えることができるぞ。もちろん怒りMAX時なら立ちBキャンセルヌペキ カムイ シキテも入り、相手の体力のほぼ8割を奪うことができる。ただし、ガード不能とはいえ、さすがにこれだけではやっていけない。

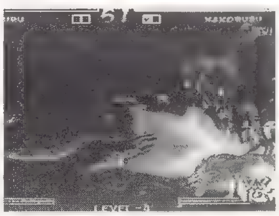

ガード不能のジャンプCをこのぐらいまで引きつけて当て、


立ちCではダウンさせてしまうので、一瞬歩いて立ちB、


キャンセルメル シキテ。ヒットの瞬間に、



正面分離攻撃で4斬。この威力を見よ。


怒り時は必ず武器飛ばしを決めよう。

・【ジャンプ距離が長く、下をくぐられやすい】
・【連続技狙い＝引きつけが必要なため、空中で落とされやすい】

の2点に特に注意。次のページから紹介する羅刹ナコルルのもう一つの切り札、高い機動力の高さを生かした撹乱戦法で闘っていこう。

地獄の沙汰もシクルゥ次第？

ナコルル

羅刹と怒り

羅刹もまた怒って強くなるとは言い難い。メルシキテ、カント シキテが多段ヒットするようになるが、全段ヒットさせて「並」の威力。おまけにMAXヒットからきちんと分離攻撃につなげるのは難しすぎて不可能に近い。

ただし狼に乗れば、ヌペキカムイ シキテが連続技に組み込めるようになる。単体でも使えるのでメル シキテ、カントシキテを使うぐらいならこれを使っていこう。

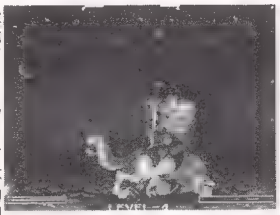
助けてシクルゥ

ナコルルダウン時にシクルゥが体当たりを仕掛ける技、エプンキネ シキテ。威力こそ低いが、安全に起き上がれるありがたい技だ。

エプンキネ シキテと他のダウン 起き上がり行動（前転、後転、クイック、体力回復）を同時に行うことも可能で、「相手の追い打ちを邪魔して安全に体力回復」、とか「シクルゥをガードさせせつつ前転起き上がりから防御崩し」などといったこともできる。

ちなみに14連断をくらったらすぐにエプンキネ シキテを出すと、相手の怒りを無効化することができるぞ。


レバー下入れっ放しA＋B連打で妨害しつつ回復。


レバー前入れっ放しA＋Bでシクルゥとの同時攻撃を狙え。

黒い稲妻シクルゥ操縦テクニック集

メル シキテ→正面分離攻撃

基本中の基本。メル シキテがヒットしてすぐに分離すれば連続技になる。ただし、メル シキテはヒットしても相手がダウンせず、反撃を受けてしまうので注意しよう。

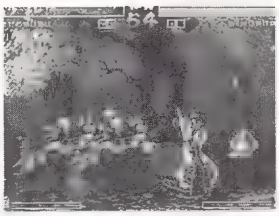
逆にガード、ヒットに関わらず、この後の分離攻撃を意識させることで、反撃の手を鈍らせることができる。ただしこの場合も、防御崩しで割り込まれる可能性はある。


当たってもダウンしない。最速で分離しないと連続にならないぞ。

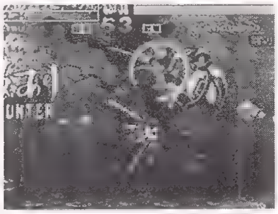

連続ガードではないので動けば当たる。警戒させろ。

メル シキテ→後ろジャンプ→イメルシキテ～

前述のメルシキテ→分離を意識させて初めて有効になるコンビネーション。メルシキテをヒットまたはガードさせ、相手の反撃（防御崩し含む）を誘い、バックジャンプでかわしざまにカウンターでイメル シキテをたたき込む。イメル シキテヒット後は斜め上分離攻撃でしっかりと追加ダメージを与えておこう。


メルシキテガード後一瞬でも反撃が遅れればジャンプできる。

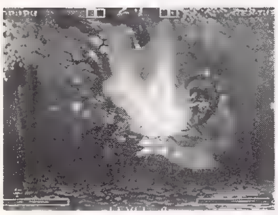

相手の反撃がすかったところへ、


カウンターのイメル シキテだ。分離攻撃も忘れずに。

イメル シキテ→前斜め上分離攻撃

これもまた安定して連続技になる組み合わせ。イメル シキテは屈みガード不可で、奇襲に使えるほかにも、判定が強く、相手の対空技に勝てることも多い。

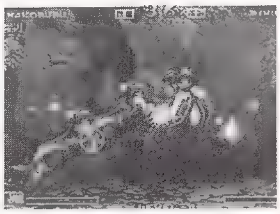
相手の突きなどをジャンプでかわしたときなども、確実に決めていきたい。イメルシキテ後は分離しないと確実に密着から反撃を受けるので必ず分離するようにしよう。

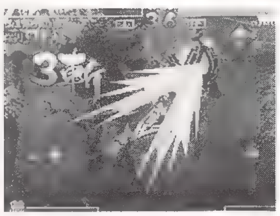

ジャンプCが間に合わないような隙には素早くイメル シキテ。


ヒットしたらすぐに斜め上分離で追い打ちだ。

カント シキテ→前斜め上分離攻撃

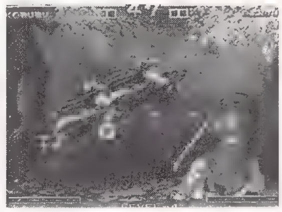
ほぼ連続技専用。メルシキテと違い、カント シキテはヒットすればダウンを奪うことはできるが、分離攻撃で追加ダメージを与えておくに越したことはない。逆にガードされればどちらにせよ反撃を受けるので決め打ちで分離攻撃を出してしまってかまわない。先読みは必要だが対空としても使っていける。


ガードされたら反撃必至の近距離カント シキテからは、


斜め上分離はワンセットだ。

カント シキテ→前斜め下分離攻撃

分離攻撃はすべて立ち、しゃがみともにガード可能だが、カント シキテで相手の頭上付近から前斜め下に分離することで「めくり」になりやすい。めくり目的以外にも、中間距離からのカントシキテで相手の突き系の技や飛び道具をかわし、斜め下分離をたたき込む、といった使い方もできる。


中距離からメルシキテ。対「突き技」としても使える。


頭上で斜め下に分離すればめくりになりやすい。

イメルシキテ→前斜め下分離攻撃

特にイメルシキテをきっちりガードする、反応のいい相手に対して効果的。イメルシキテガード後の前斜め下分離攻撃は、しゃがみガード可能だが「めくり」になっていて瞬時にレバーを逆に入れなければガードできない。もちろん無敵技以外では割り込むこともできない。非常に強力なコンビネーションだ。

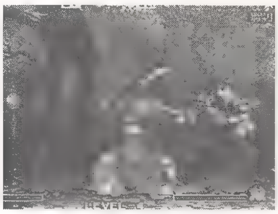

高めのイメルシキテを立ちガードしても、


斜め下分離でめくる。はっきり言って見切れません。

前ジャンプ→空中後方飛び降り

ジャンプ中、ダッシュ中を問わず、Dボタンを押すことで前方、垂直、後方の3方向にジャンプで飛び降りることができる。これを利用して2段ジャンプとして使うことができる。その1例がこれ。

相手を跳び越してから後方飛び降りで正面へ戻る。相手が着地を狙って攻撃を出していたら、背後から攻撃可能だ。

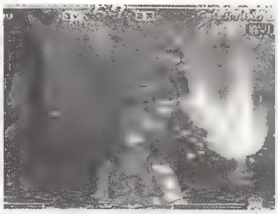

不意打ちからはキャンセルで、


ダッシュまたはジャンプが可能。地上必殺技は無理。

イメルシキテ→後方分離攻撃

逃げのためのコンビネーションではなく、フェイント＋迎撃のコンビネーション。

相手をジャンプで跳び越えてイメルシキテ。着地寸前で後方に分離攻撃で、着地を狙った相手の攻撃に対してカウンターを奪う。ガード不能のジャンプCを嫌ってジャンプをくぐる相手に有効。前／後転起き上がりに対して使うのも効果的だ。

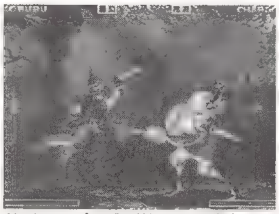

イメルシキテがくぐられた。やばい？



うそです。舞い戻ってお仕置き。

狼乗り攻撃→ダッシュ

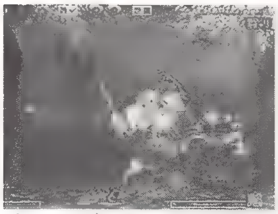
狼乗り攻撃はダッシュ攻撃を除き、すべてキャンセル可能だが、必殺技に限らずダッシュでもキャンセル可能。ヒット、空振りはもちろん、ガードされた場合もすべて同じタイミングでキャンセルできる。ちなみにこれによってB攻撃からダッシュ攻撃が連続技になり、ダッシュ攻撃→Bも連続技になる。これの最大の利点はダッシュで相手の背後に回り込める点だ。

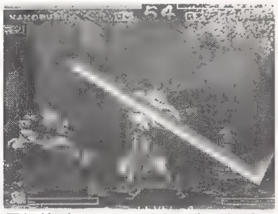

前ジャンプで跳び越して、後方分離で、


再び正面へ。タイミング次第で対空技すかしなどにも利用できるぞ。

前方ダッシュ→前方ダッシュ

シクルゥダッシュは相手の後ろに回り込むことができるが、「振り向き性能が悪い」という欠点がある。ダッシュ攻撃を出すと振り向かずにそのままの方向にダッシュ攻撃を出してしまう。振り向くのも遅い（ガードは可能）。その中で唯一、前ダッシュ→前ダッシュのみは隙なくつなげられる。攻撃を反対側にださせることに成功したら隙にきっちりと連続技を決めていこう。


ダッシュで裏に回り、すぐさま反対方向にレバー2回で、

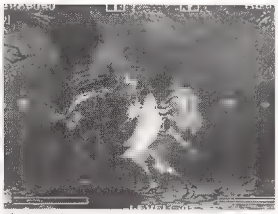

反転前ダッシュ。ダウン中の相手の上を往復するのもいい。

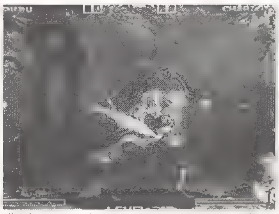
狼乗り不意打ちキャンセル～

しゃがみガード不可の、狼乗り不意打ち（B+C）のキャンセルは非常に特殊で

・前／後ダッシュ
・ジャンプ
・イメルシキテ

でのみキャンセル可能だ。不意打ちを喰らった後だとこの後のコンビネーションを見切るのは不可能に近い。不意打ち→イメルシキテは**連続技にならないので注意。**


立ちCならここでキャンセル可能。ダッシュで、

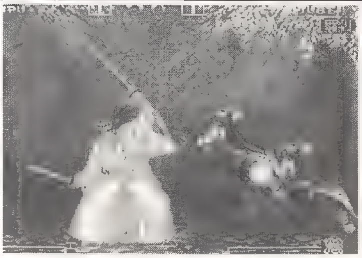

背後に回り込めるぞ。ダッシュ攻撃で連続技にもなる。

裏回りダッシュ→カントシキテ

ダッシュでの裏回り後のおすすめのコンビネーション。通常の狼乗り攻撃だと「ダッシュ停止→振り向き→攻撃」となり隙が大きいが、これなら裏回りダッシュから直接出すことができる。コマンドは相手方向（左から右にダッシュしていた場合は裏回り後、421）で入力しよう。同様に、レバー逆方向でダッシュを止めた瞬間に入力すればイメルシキテも出せるが、この場合、連続技になるように分離攻撃を出すのはかなり難しく、失敗すれば反撃は必至だ。それよりはヒットすれば確実にダウンを奪えるカントシキテを使っていこう。

一応、裏回り後に素早く狼乗り攻撃を出したい場合は、上記の例でなら464＋斬りと素早く入力すれば可能だ。


キャンセルからが効果的。ダッシュで裏に回り、

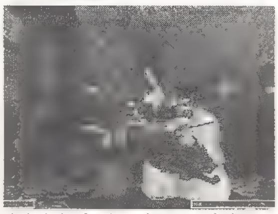

すぐにカントシキテ。入力は素早く正確に。

裏回りダッシュ→後方飛び降り

裏回りダッシュからのコンビネーションで最もおすすめがこれ。ダッシュ中Dボタン押しっぱなしでレバー後ろ、とやることで振り向かずに後方飛び降りが可能。

裏回りダッシュに反撃しようと手を出していれば背後からジャンプ大斬り→遠立ち大斬りなどの連続技が可能だ。

狼乗り攻撃キャンセルダッシュなどから仕掛ければさらに効果的。


またまたダッシュ裏回り。今度はなにかな。


Dボタン押し放し＋レバー後ろで振り向かずに飛び降り、



相手が攻撃を出していれば背後から大斬りだ。

牙神幻十郎

担当：はまー

基礎篇

幻十郎は、必殺技こそ修羅と羅刹で大きく違うものの、それを生かすとっかかりに通常技を使うという点では共通している。なかなかクセのある技が多く安定感には欠けるものの、ツボにはまれば一気に勝負を賭けられる可能性のあるものばかりだ。まずはそれらの具体的な性質・性能を熟知しておこう。

●近距離立ち（しゃがみ）中斬り

出が早くキャンセル可能。とっさの反撃時に、必殺技へのつなぎとしての役割を担う。

●遠距離立ち中斬り

牽制技としてはまずまず。



キャンセルの受け付け時間が長く、確認してからでも間に合う。

だが相手によっては全く通用しないので、なんとなく適当に出すことだけはしないように。

攻撃判定が出た一瞬のみキャンセルがかかるが、最大射程距離よりも短いため生かしづらい。

●遠距離立ち（しゃがみ）大斬り

一歩踏み出すため、非常にリーチが長い。技の出も意外と早いので、不意に使うと効果的。

●遠距離しゃがみ中斬り

下段を素早く攻撃できる、攻守においてキーポイントとなる技。

微妙なタイミングでの反撃に使うほか、羅刹では攻めの中核を成す。キャンセルタイミングが遅めなため純粋な連続技には使いづらいが、そこでの行動しだいで大きく局面が変わってくるはず。



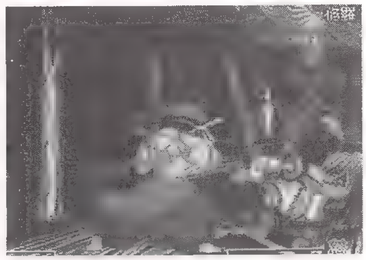
キャンセルは予約入力で確実に。

●踏み込み中斬り

下段→上段の順に、素早く2回攻撃する。何と言っても、ダッシュ技でありながら下段始動でしかもリーチが長いのがポイント。

ダメージは低いが、2段目がヒットした時ののけぞりが長く別の技をつなげられるため、期待値は高い。

ただし、弱点も多く、ガードされた時の硬直は大攻撃並み。



立っても密着でも入らない。一段目だけでは反撃確定。

さらにキャラによっては正面から2発入らない場合も。

●上段蹴り

3回攻撃判定が出現し、2段目はしゃがみガード不可で、しかもキャンセルがかかる。

牽制攻撃が使いづらいため単純な2択にはならないが、研究すればいろいろと使い道の見つかる技。



三段目まで見せておけば、二段目キャンセルを潰されにくい。

●踏み込み蹴り

技全体の隙が少なく、とりあえず接近したい時に使える。当たれば大追い打ちも確定。主に素手状態で活躍する。

●ジャンプ中斬り

横に長いので、遠間からの跳び込みに対し姿勢の低い地上技を重ねてくる相手に有効。出が遅いので、空中戦には向かない。

●斜めジャンプ大斬り

普通に跳び込む時はこれ。性能は標準的だが、そのぶんクセがなく低めに当てやすい。ただ、決して下に強いわけではないので勘違いしないように。

●垂直ジャンプ大斬り

防御という側面から見ればかなり頼りになる。出が早く攻撃判定も広い。



かための最中に混ぜてゆくことで、相手のガードが誘いやすくなる。

どこに注目する？

幻十郎の牽制技は、お世辞にも性能が良いとは言えない遠立ち小・中斬り。しかも、光翼刃以外の必殺技は予備動作が長く、単体で仕掛けるのは危険が大きい。よって、大ざっぱな理想の流れとしては、

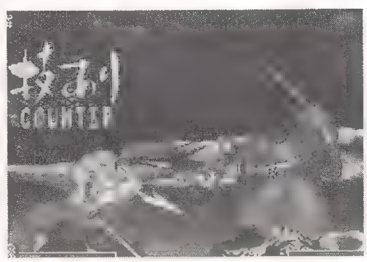
相手を黙らせる（ダウンさせる、ジャンプ攻撃を当てる）

↓

簡単に割り込まれないように相手を固める

↓

完全にガードを固めている時に、本命の必殺技（三連殺、裏桜華）を仕掛ける



まずは、相手の手数をどんどん減らしていく。



怯んだところでガードしにくい必殺技。リズムが大切だ。

といった感じになる。

必殺技前後の攻防は幻十郎特有の「セオリー」で、ここは攻略記事として詳しく解説している。よって、プレイヤー個々の「センス」が問われてくるのは、むしろ「ジャンプ」「ダッシュ」などの基本行動のタイミングだろう。特に幻十郎の場合、この土台がしっかりしていないと必殺技の強さが全然生きてこない。彼の攻めは非常に派手で見栄えがするが、その裏では水鳥の如き繊細な駆け引きの積み重ねが必要とされるのである。

繊細な駆け引きが強さの礎！

修羅篇

修羅幻十郎の中心にあるもの、それは三連殺をおいてほかにない。プレイヤーがいかなる対戦理念を持っていたとしても、これ抜きでは楽しむことも勝つこともできないだろう。「すべての行動は三連殺を決めるため」――修羅幻十郎を使うのであれば、まずはこのことを頭に置いておこう。

使える組み合わせはどれ？

一口で三連殺と言っても、その性能や使いどころには当然バリエーションがある。さっきの「三連殺ありき」という概念は、正確にはほとんどの攻防のパターンに三連殺が絡んでくるため、結果的にそうなってしまった、と言ったほうが正しいかもしれない。それほど三連殺の活用方法は多種多様なのだ。おおまかに挙げてみても、「ラッシュ時にめくりで」「通常技キャンセルで連続技に」「防御崩しから」「相手の起き上がり」と、基本的な部分でもこれだけ決める機会がある。

三連殺が多面性を持つ要因の1つに、「強弱の違いによる性能差が大きい」ということが挙げられる。どれがどう違うかは別表を参照してほしい。これを踏まえた上で、ここからは有効と思われる組み合わせをピックアップして解説していこう。

	小	中	大
相手ののけぞり時間	小	大	大
ヒット後の間合い	あまり離れない	やや離れる	離れる
攻撃発生のタイミング	ボタンを押してすぐ	相手をめくるか一定距離進むまで	相手をめくるまで
何につながるか	小	小中大	小中大

●連続技に（小→小→小）

近距離中斬りや上段蹴りの2発目にキャンセルをかける時は、出の早い小を使う。ただし移動力がなくのけぞり時間も短いので、返し刃を全て入れることは難しい。とは言っても、三連殺はラスト以外ダメージはないに等しいので、段数にはこだわらなくとも問題ないだろう。


中段から大ダメージ。ガードされても中でめくりをねらえる。

余談だが、破沙羅のみ中攻撃キャンセル中三連殺が正面から連続技になる。

●めくりでの奇襲に（中中→中中→中）

主な狙いどころとなる組み合わせ。相手の起き上がりやジャンプの着地、こちらの固めの最中に不意を突いて出していく。一度出してしまえば非常にガードされづらいので、いかに相手の隙を突けるかがポイントになってくる。クセを読んでいれば、相手の固めの切れ目にいきなり仕掛けるのもありだ。


防御崩しからあえて中をしかけるのも可。

ここで注意したいのは、ジャンプされるような場面ではなるべく出さないようにすること。三連殺はガードされるぶんには続きが出せるが、空振りした場合は返し刃までで終わってしまう（これが当たれば次が出る）。こうなると隙だらけなので、大斬りクラスの反撃は覚悟しよう。


こうなると危険。光翼刃を見せておき、地上にいてもらおう。

●牽制に（小→小小）

三連殺は小中大どれで始動しても最後まで連続ヒットするよう組み合わせられるが、あえてそれを捨て、判定の強さを利用していくこともできる。技後の硬直は大きめだが、きちんと当たるように出していけば大丈夫だ。

ここで注目したいテクニックが、ディレイ入力。ここでは小を使うので相手ののけぞり時間が短いが、わざと連続ヒットしないように間を置いて出していくことで反撃をさせにくくしていくのである。うまく見せていけば、本命であるラスト1発をカウンターで当てたり、小で相手の行動を潰した後に大でめくりにいったりと、幻十郎とは思えない牽制力（？）を発揮してくれる。


かためきれなくなったら小で牽制し、


当たって怯んだところを中でめくる。

猪鹿蝶を捨て五光へ

修羅の武器飛ばしである五光斬は出が遅く、決める機会と言えば14連斬か連ね斬りから連続技にする時ぐらい。が、ある特性を使うことで一発逆転の切り札にもすることができる。

怒り爆発後の連ね斬りは通常技をキャンセルして出すことができるが、なぜか修羅幻十郎のみ三連殺にもキャンセルをかけることが可能なのである。連ね斬りの6段目はヒット・ガードに関係なくキャンセルをかけられるので、これを組み合わせると

(1) 判定の強い連ね斬りで突っ込む

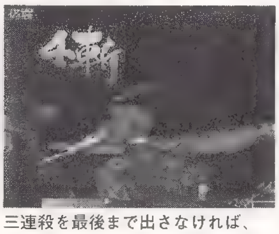
(2) 連ね斬りキャンセルで中三連殺を出し、めくりを狙う

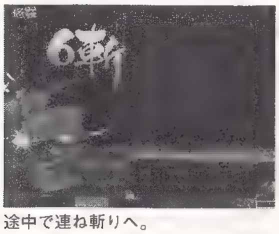
(3) 三連殺がヒットしたら、キャンセルして連ね斬りへ

(4) 6段目をキャンセルして五光斬を入れる

という戦法が可能になる。三連殺は返し刃を入れず中→中と出せば、1段目をガードされても再度めくりにいけるうえに、相手に近いので連ね斬りにもつなぎやすい。

ゲージの量が最低でも連ね斬り2回ぶんはないと活用できないので、まさに一発逆転用の戦法だが、その実用度はかなり高いはずだ。


三連殺を最後まで出さなければ、



途中で連ね斬りへ。

すべては三連殺をきめるため！

牙神幻十郎

羅刹篇

修羅の場合、三連殺のバリエーションが攻守において広いため、その状況に合わせて臨機応変にその「内容」を変化させることができる。が、1チャンスで大ダメージを与えられる「裏桜華を絡めたラッシュ」は、非常に特定された状況でしかそのパワーを発揮できない。攻めにおいて、修羅がダメージ効率を上げるためには「いかに三連殺へつなげるバリエーションを増やすか」が重要になってくるが、羅刹は「いかに相手を怯ませ裏桜華を撃つチャンスをつくるか」という要素が大半を占めている。自分の頭の中だけでフローチャートが完成してしまう修羅よりは、相手のクセを読み裏をかきつつ精神的に抑え込んでいかなければならない羅刹のほうが、（本当の意味で）テクニカルではあるものの「対戦」の醍醐味を存分に味わえるはずである。



この状況をつくるまでの数々の布石が自分の対戦力の証だ。

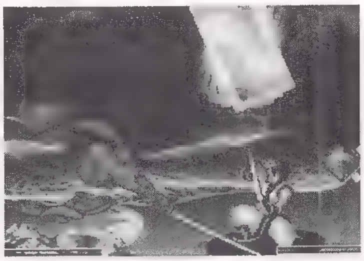
相手を壁と思え

羅刹を使って「対戦台で」「勝ち抜く」のであれば、三空殺や裏五光といった威力のある技を中心に狙っていくことで、そこそこの勝率を上げることはできる。だが、「相手プレイヤーに」「勝つ」ためには、やはり裏桜華を使っていきたいところだ。本記事では裏桜華を攻めの主軸とし、

・裏桜華を撃つまで
・撃ったあとの攻防
・その攻防に勝ったあとのフォロー

を中心に構成している。ややマニアックな部分もあるが、ぜひ一度この「漢の駆け引き」を体験してみてほしい。

話を戻して、まずは裏桜華を撃つまでのプロセスを研究してみよう。裏桜華は、その撃った時に使用したボタンを押しっぱなしにしておくことで、ガードされても放物線を描いて跳ね上がり、しゃがみガード不可の攻撃として再度襲いかかる。この時、下段の通常技＋必殺技で同時に攻撃することで、非常に回避しにくくしかも高威力のラッシュが可能になるという寸法だ。だから、こちらとしては裏桜華をヒットさせるのではなく、「ガードしてもらう」つもりで出していくことになる。



一番の基本は、遠しゃがみ中斬りと裏桜華の同時攻撃。

裏桜華は、小は低く、大は高く跳ね上がる。高く跳ねるということはそれだけ逃げられる可能性が高いということなので、基本的には「射程の短い小を、近くも遠くもない間合いでガードさせる」必要がある。もともと裏桜華は発生が遅いので、この非常に割り込まれやすい間合いで何とかして「空白の時間」をつくっていかなくてはならない。



この間合いで普通にガードされるのがベストなのだが…。

そこで重要になってくるのが、「割り込まれない連係の確保」「相手が動けない間に重ねる」という2つの戦法だ。下手に手を出すと食らう連係を見せておけば、相手はその間ガードせざるを得ないので、途中で裏桜華に分岐させることが容易になる。また、相手が裏桜華発生の隙に反撃できないのであれば、これも確実にガードさせることができるだろう。つまり、ただ普段の斬り合いで不意に出すよりは、ある特定の瞬間をつくりだすように動いていった方が結果的に撃てるチャンスが増えるということになる。



斬り合いに飛び道具で対抗するのは自殺行為。

いつ撃つか？

では、どういった状況ならば安全に裏桜華を撃てるか。相手のキャラやクセにもよるが、理屈としてこういった特性に比較的左右されないパターンは、

・起き上がりに
・相手のジャンプを落とした後
・ダッシュ中斬りが深めにヒットした後

などがある。

起き上がりは、移動やクイックなどの種類があるため実際には難しい。が、体力を回復した時はチャンス。表示が出てから必ず一定時間後にその場で起き上がるので、確実に重ねていこう。

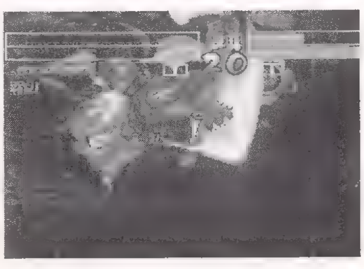


回復された体力よりも多くの見返りが望める。後悔させてやれ。

ジャンプに対しては小光翼刃が安全確実だが、そこであえて通常技対空を使い、ダウンさせずに攻めに転じる手もある。この時使うのは垂直ジャンプ大斬りと上段蹴りで、ジャンプ大斬りの時は着地後すぐ、上段蹴りは1発目で落として2発目に空キャンセルをかけて出そう。キャラによって迎撃後の落下速度が微妙に違うが、早いキャラには上段蹴り、遅いキャラにはジャンプ大斬りと覚えて置けばOK。



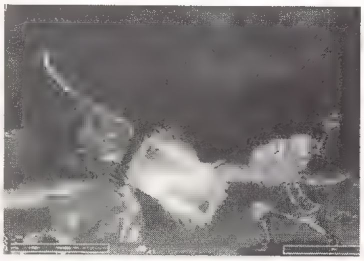
密かに対空性能が高い。キャンセルタイミングに注意。



出が早いので、少しでも意識していれば落とせるはず。

五光斬は捨てよ！

ダッシュ中斬りの後は、相手よりもこちらの方が早く動ける。よって出るまでの時間をフォローすることができるのだが、簡単なぶん反撃を受ける可能性も高い。相打ちでもダメなので、普段から「ダッシュ中斬り→遠立ち中斬り」や「ダッシュ中斬り→ダッシュ中斬り」といった連続技を使っておく必要があるだろう。

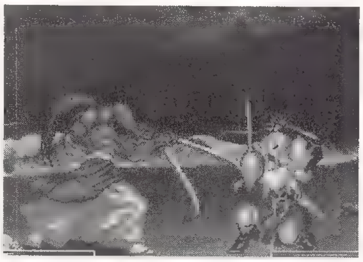


きちんとヒットしていれば、少なくとも通常斬りで割り込まれることはないはず。

固め連係から狙う場合は相手プレイヤーによるので、「ここで出せば確実」といったものはないが、連係のバリエーションはいくつか紹介しておこう。普通のキャンセルと弾かれ硬直のキャンセルをうまく使い、単調にならないようにしたい。

・立ち小斬り×2~3→遠しゃがみ中斬り
・牽制攻撃→上段蹴り（3段目まで出す選択肢も見せておく）
・C+D→近立ち小斬り→C+D→遠立ち小斬り→ダッシュ中斬り

小攻撃（に準ずるもの）を中心に組み立て、相手が割り込みたくなるタイミングで遠しゃがみ中斬りやダッシュ中斬りを出していくのがポイントだ。弾かれ硬直キャンセルでの光翼刃は、バクチではあるが決まればこの上ない見せ技となる。あまりに自分本位で動く相手には必要だろう。



C+Dはそこそこのリーチで硬直が短い。活用しよう。

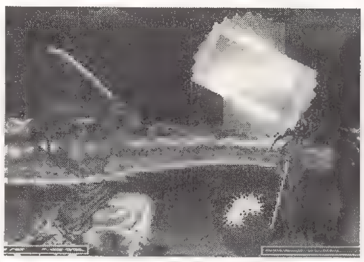
対処法あれこれ

裏桜華をガードさせてしまえば、状況は圧倒的に幻十郎有利。そのままガードしているようであれば、裏桜華と下段の挟み打ちでガード不能攻撃を見舞ってやろう。

だが、ガードできずに大ダメージと分かっていて、じっとしているプレイヤーはまずいない。逃げたり技で抵抗したりと、いろいろあがくだろう。しかし頭上に裏桜華がある以上、その行動はある程度限られてくる。そこでこちらもその行動に合わせ、別のダメージを狙える攻撃をしていくことになる。この対処のバリエーションが、羅刹幻十郎最大の魅せどころだ。

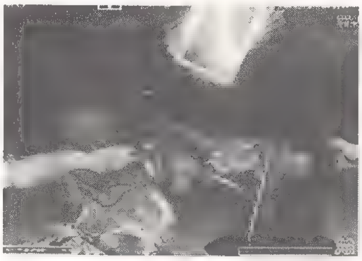
●しゃがみガードしている

幻十郎側は、下段攻撃を先に当て途中に裏桜華を挟む形にしないと、必殺技へつないで大ダメージを得ることはできない。そこで、ずっとしゃがんでいれば裏桜華は食らってしまうが、その後の必殺技はガードできるので痛くないという損得勘定をしてくる相手もいる。



早めに出せば硬直をキャンセルして三空殺が間に合うが、素早く下→上とガードする強者もいる。

対策としては、遠しゃがみ中斬りを使わずダッシュで密着まで近付いていくといい。間合いとタイミングがバッチリならば裏桜華が落ちてくる前に投げることができるし、ダメだったとしても裏桜華ヒット中にダッシュ大斬りが連続で決まり、ダウンを奪える。ダッシュを見てから立つようなら、こちらもダッシュ中斬りにすればいい。見てから反応するのは難しいが、ガードされたとしても裏桜華のフォローが入るので、大きな反撃は受けないはず。

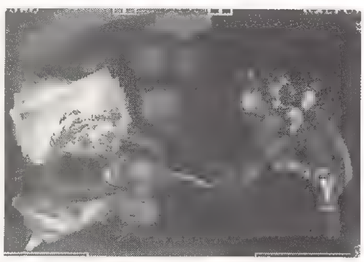


ダッシュと三空殺のモーションはそっくりなので、走るだけでプレッシャーになる。

●バックステップで間合いを取る

直接対応できない唯一の行動で、基本的にダメージを与えることは不可能。しかしキャラによって大きな性能差があるので、遠大斬りや三空殺が入ったり、こちらもダッシュして終わり際を投げられる場合もある。

完全に避けられたとしても、そう悲観することはない。バックステップしたということはそれだけ画面端に近付くことになり、端に追い詰めれば相手を固めるのも容易になる。固めるチャンスが増えるということは裏桜華も撃ちやすくなり、今度は逃げ場もないので大ダメージを狙えるようになる。がっかりせずにどんどん押してプレッシャーをかけていこう。



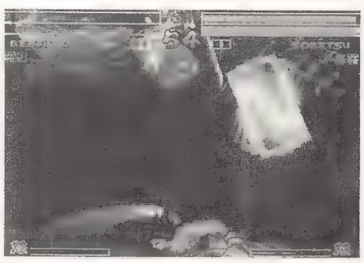
忍者のバックステップは遅い。ダッシュで追いかけろ。

●相打ち狙い

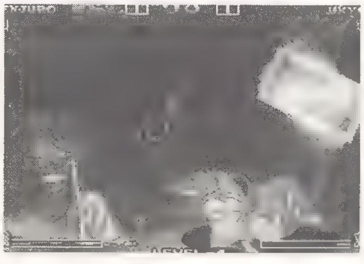
どうせ食らうのならば痛み分けとばかりに、大斬りクラスの威力が高い技で反撃してくる場合。

もっとも、ガードしてしまえば相手は弾かれ硬直中に裏桜華を食らうので、こちらもすかさず三空殺などを決めればOK。決め打ちで跳んでいれば、低めのジャンプ大斬りだって狙える。

問題は、身を乗り出す技を使ってきた時。特にスライディング系の技は、相打ちでもダウンを取られてしまうのでフォローが効かない。しっかりガードすれば中斬り→三空殺や防御崩しを決められるが、あまり警戒しているとあっさり逃げられてしまう。跳び込んでもお互いスカるだけなので、これぱかりは読み勝つしかない。



蒼月のしゃがみ大斬りも跳んでしまえば絶好の的。



ガードした場合でも、裏桜華がからまないので少々安い。14連斬を入れてもいいだろう。

●空中でワザと食らう

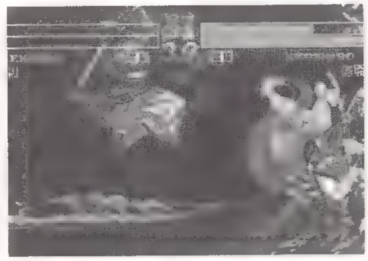
斬紅郎と違い空中ガードはなくなったが、それでも地上で連続技を食らうよりはマシ、と空中で裏桜華を食らう相手もいる。ダウンして移動起きし、安全な位置に逃げよ

漢の駆け引きを楽しもう！

牙神幻十郎

うと考えているのかもしれない。

空中に逃げること自体は防ぎようがないので、ここは少しでもダメージを与えるべく大追い打ちを狙おう。裏桜華が当たった直後に出せば確定する。反応できなかった時は、ダッシュで近付いて小追い打ちでもいい。



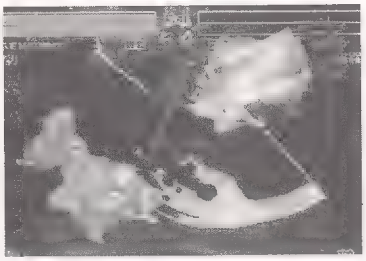
タイミングは意外とシビア。起き攻めに集中した方がいいかも。

早めに出すのがコツだ。

●前ジャンプする

起き上がりに重ねた時など、裏桜華に当たらないようにジャンプすることができる状況もある。

空中で軌道を変えられるリムルルやめくりが強力なシャルロットなど、対応ミスが致命傷につながるキャラもいるので要注意だ。



ツバメ返しは非常にかわしづらい。

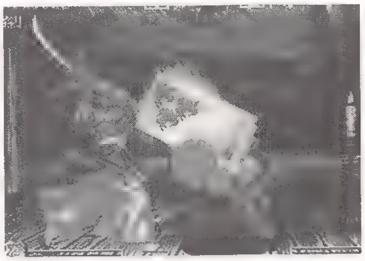
ここはやはり、光翼刃で確実に落としておくのがベストだろう。ダッシュでぐり大斬りを裏から当てるのもいい。

●ダッシュ投げにくる

天草降臨はガード時間が短いので、予約入力気味の早さでダッシュ投げにこられると、最悪の場合こちらの硬化中にやられてしまう。そうでなくとも、幻十郎としてはなるべく引きつけて技を出したいので、反応できないことが多い。

これは、なるべく出の早い技で突進を止めるのがベターだ。

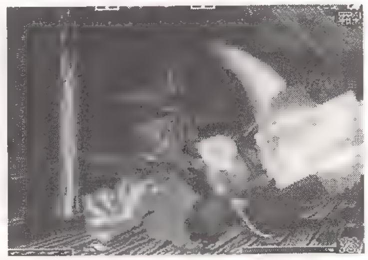
すかさずダッシュ中・大斬りや牽制攻撃（単発でいい）を出していこう。レバーを後ろに入れっぱなしで大斬りを出すのもおもしろい。



これ以上近いと危険。

近距離ならば出の早い肘の部分か防御崩し（後）が決まり、遠距離の場合は一歩踏み出すため相手の投げがスカってしまう。

いずれにせよ、押された相手に裏桜華＋大斬りが当たるはずだ。



投げが成立しない。

●キャラごとの固有技で対処する

天草のワープや半蔵の忍術など、無敵移動技で逃げられてしまうことがある。

これはキャラ特性なので仕方ないだろう。見てからあっさり避けられてしまうので、残念ながら裏桜華は捨てるしかないだろう。



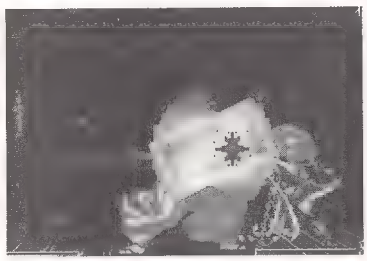
こればかりはどうも…。ダッシュ投げをメインに地道にいこう。

裏桜華の後は、全体的な傾向として1つの避け方しかしない人が多い。一度避けられたら、次はそれに対する行動を起こせばまず間違いないだろう。

この早さは本物

最後、裏五光の使いどころについて触れておこう。

基本的には、連続技として三空殺が決まる状況での代用がメイン。五光斬と違い、小技キャンセルでもしっかりつながってくれる。

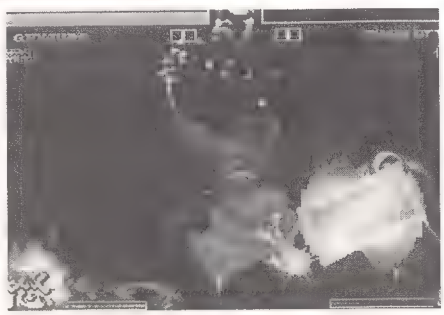


破沙羅には遠しゃがみ中斬りキャンセルでもつながる。便利。

裏五光オリジナルの使いどころでは、ダッシュ中斬りが正面から深く当たった時でも、すかさず出せば連続技になるという点は見逃せない。深くというのが難点だが、固めの最中に突然走ると狙いやすい。



この距離でも



ギリギリ届く。使える！

また、あえてガードさせ、そこから光翼刃や回り込みを狙うという手もある。空振りさえしなければ反撃は受けないはずだ。

対戦攻略

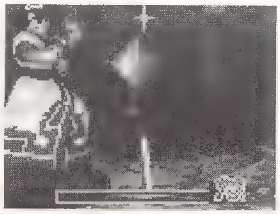
リムルル

担当：ACE

リムルル基本概念

結論から言ってしまえばリムルルはか弱い女の子でしかない。つまり弱キャラということだ。それでもリムルルを使おうというのだから、あきらめているか、覚悟をしているか、それとも知らないかのどれかだろうが、どうせなら勝率が上がるように少しぐらいは頑張ってみよう。

修羅はコンルノンノを軸とした安定した攻撃力に頼った戦闘を、羅刹は小回りの利く攻撃と怒り状態での爆発力を頼りに対戦していくのがリムルルの大まかなイメージだ


ハハクルとコンル、頑張ってもらおう。

が、そのためにはハハクル及びコンルに大いに活躍してもらう必要がある。記事を参考に自らのリムルルを完成させてみよう。

リムルル技解析

地上で斬り合いをするときに主に使う通常技、これは5割以上は遠距離弱斬りに頼


リムルル使いとして技名で呼べるようになろう。

ることになるだろう。射程、キャンセル性能、近遠距離の都合、硬直及び隙の感覚などの評価から、リムルルの通常技の中では安定した戦績を残せることが統計上確認されている。

だがそれも、キャンセルをかけていい状況なのか、そもそも技を出してもいい間合いなのか、こういった間合いやタイミングに関することを特に訓練しよう。

それと、斬り合いではない


確定技はこれ。

ところでは遠距離強斬り、がよく使われる。防御崩しやコンルメムなどのあとに確定技として入れるものとして──場合によっては踏み込まなくてはならないが──ほとんどの場合で使える技だ。だが、キャンセル用の技として使うのだけは避けよう。もったいないさ過ぎる。


両足を揃えているのがポイント。

通常技はこの2つを軸にして、あとは必殺技を混ぜて地上戦をやりくりしていくのがリムルルの王道といえる。


一応、昇りにニシアシケマは使うかも。

空中戦では垂直ジャンプ強斬り以外を使うことがあるのかどうか定かではない。速さ、威力、判定、すべての点において申し分のない性能を誇っているので、下手に使い分けをするよりは信用しきって任せてしまうのがいいだろう。

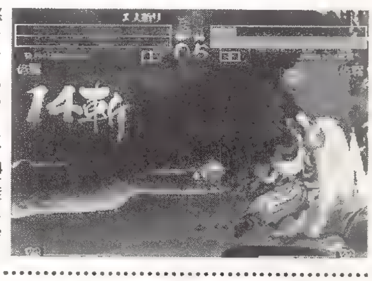

この瞬間にボタンが押されていればバッチリ。

あと跳び込みで使うときには、リムルルがちょうど1回転したときにボタンを押すといい感じに引き付けることができることも覚えておこう。


速さはゲーム中トップ。

通常技以上に対戦で頼ることになるのが、連続斬り入り込み。リムルルのそれは速さでは最高クラスだが、射程は並みで硬直に難ありといったところ。

出が速いのはいいことなのだが、その分次につなげるために操作を早めないと連続斬りが成立しないので、リムルルを使うときには感覚を修正しておこう。



怒ることもあるし、14連斬で安定だ。

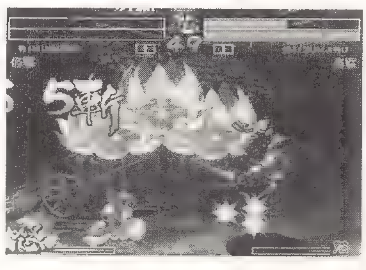
連続斬り入り込み後、もっとも使うのは結局14連斬に落ち着きそうだ。無限段の入れ甲斐に優るものも数少ないし。

ここでの注意点として、14連斬は入り込み直後の↓Aの射程が短めということ。届き


ここが届かない。

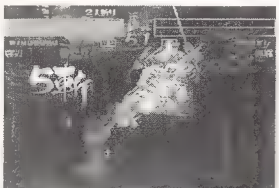
そうにない場合にはBBCを使用するといったとっさの判断力が備わっているとより一層の効果を期待できるので、修練は積んでおくに限る。

そのBBCだが、こちらも本当に遠すぎる場合は最初のBは入っても次はスカるので、その辺りも考慮して使っていこう。



遠ければBBC。

BBCは浮かせ技でもあるのでキャンセル後の行動も重要になってくる。修羅、羅刹と



最速でキャンセルしよう。

もに追い打ちまで確定しているコンルノンノ、ルプシトゥム（強）がいいが、どちらも最速でキャンセルしないとカス当たりもしくは外れることが多い。特に怒っている状態では、修羅はコンルノンノが強力になるにもかかわらずカス当たり率が上昇するので堅実性を求めるなら、いっそのこと、BBでキャンセルしてしまうのがいいかもしれない。

もう1つ使う可能性を見出せるのがABC。使い方としては最後のCを残像キャンセ

耐えぬいて、防御崩しを！

リムルル

ルさせてコンルシラルを出すといったもの。



コンルノンノの出が遅いのか。しゃがみ防御可なシラルだ。

このコンルシラルだが、普通に出したのではなぜかしゃがまれたまま防御されてしまうのだが、空キャンセルを限界まで遅らせることができれば2段階分当てることができるようになり、最初の1段目は確かに防御されてしまうが2段目は当たるし、表示の上では連続技とされているのでシラルが当たると転ぶので追い打ちにいける機会が増えてちょっぴりお得。

だが、よほど密着状態から入れないとコンルシラルは掠りもせず、ただのトラップにしか成り得ない。つまりは普通に使っていけるものではないということだ。よって相手によってシラル後どう跳ぶかを研究しておくとよいだろう。



トラップとして使う場合、前に跳ぶのが安全。

なお、ABCは14連斬との差別化からかレバーを前に入れていると出せないので、実戦で使うには体に覚え込ませることがまた1つ増えて、そこまでの苦労をしてまで使う価値のある技なのかと訊かれると返答に困ってしまうが。



攻撃性能はいいのだが。

特殊攻撃としては他にエエン コンル ノタクというものもあるが、出が速く一方では理想的でもあり、しかし硬直時間が長いというデメリットもある。

出は速いので通常の対戦でもわりと高確率で当てることはできるが、上級者相手ではそうもいかないのでさりげなく対戦に混ぜていけるようになろう。

なお、踏み込みから出そうとするとエエン モム トゥプケマに化けやすいので確実に止まれるような操作を身につけよう。

防御崩しはリムルルとしては結構重要な攻撃手段。というか反撃手段として使うのだが、基本性能で他キャラに劣るリムルルは、相手の攻撃後の硬直の最中を確実に攻め込めるようになりたい。



リムルルは前も後ろも大差なし。

つまりリムルルで勝ち抜くためには、相手の攻撃を防御したら予約入力で踏み込んでおいて、そのまま防御崩しに移行する一連の動作を身につけなくてはつらいということだ。



多段攻撃は見切りが重要。

ここでの注意点は、相手との距離、そして多段攻撃、この2点だ。距離が遠くては踏み込みきる前に斬られることもあるし、多段攻撃はしっかり防御しきらねばならないし、距離も離されてしまう。こうなるとまた仕切り直しからやり直すことになるのでやや不利な状況ということになる。地道に対戦を積み重ねよう。

もう1つ、いわゆる瞬間キャンセルというもので返される場合もあるが、これは対戦相手次第というところなので、その地方独特の形式に合った対戦スタイルをとるのがいいだろう。



常に一歩踏み込んでからニシアシコンル。

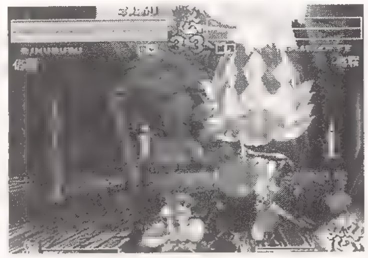
そして追い討ち。リムルルはニシアシ コンルという強力な追い打ち攻撃があるので、これを大いに活用したい。

確実に追い打ちが入るのは、コンルノンノ、ルプシトゥム(強)、コンルシラルがらみの攻撃、この3つの状況で転んだとき。他の転びかたでは追い打ちは避けられて反撃をくうので、トィカ トゥカン エムシを使うようにしよう。



これでもないよりマシ。

いよいよ必殺技の使い方だ。まずコンルノンノだが、これは修羅リムルルの切り札と言っていい。キャンセルからつながる堅実性、確実に追い打ちまで入る威力、怒りによる強化、どれをとっても安定した戦果を残せる性能だ。



防御されるようなところでは撃たないものだが。

しかし防御されたときの硬直など、まったく弱点がないわけでもないことを頭に入れておこう。

コンルシラルは修羅としてはわりと使う技。昔の人が言ったように、頭上からの攻撃が有利というのは火を見るよりも明らかだ。

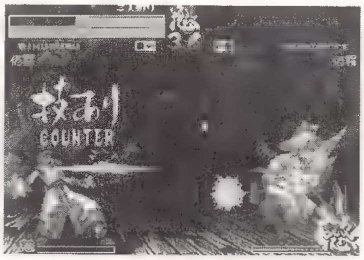
相手の頭上でシラルを出し、垂直に跳んで跳び込みと一緒に襲うというのが基本的な使い方だが、着地まで何も出さず下段攻撃を混ぜたり、そこでエエン コンル ノタクを出したりといろいろ考えられ



両方当たれば転ぶし、当たらなくても削りは充分。

ノンノとシラルで安定した闘いを！

る。しかし、ただ出すだけでは避けられるし、着地地点も狙われるし、ひどいときには空中で撃墜されもする。こうならないためにも状況作りが重要である。
　逃げ道を塞ぐために画面端に追い込んだり、先手を取られることのないよう転ばせてから出したり、様々な布石を重ねればいつか何でもないところでさえ効果を発揮するようになる。つまりはこちらのペースに持ち込んでさえしまえばいいということだ。それはコンルシラルに限ったことではないが、この場合は顕著に効果が表われるので対戦自体の研究にコンルシラルを題材とするのも悪くはなかろう。

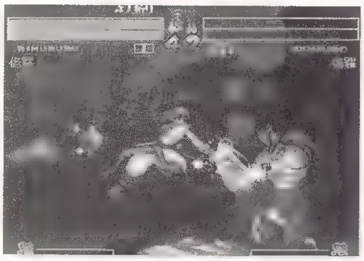


相打ちでも元は取れる。

　ルプシクアレ（ニシ）は当初思われていたよりも使えそうだが、それでも信用しきるのはどうか。実際に役に立っている状況というのを見ると、対戦相手が騙されて尻込みして手を出してこないという場合がほとんどで、リムルル側からすれば得した気分でしかないところではある。
　つまり、周りを見る限りでは熟練の相手でなければ騙せるらしいので対戦では使っていっても構わないらしいということだ。少なくとも相手の反応が遅れて相打ちになるようなら凍らせられる分こちらが有利になるので、間合いに合わせてクアレを置いておくのも対戦チックで悪くはないだろう。


仰け反らせているうちにできることを。

　コンル メムは前作のように無限段とはいかないし、よろめかせられる確率も格段に落ちてはいるが、相手の動きを一時止める程度の働きをこなすぐらいはできなくもない。
　考えられるのがメムを出しておきつつ、エエン コンル ノタクで襲うというもの。両者のタイミングがバッチリな


これだけでも充分な嫌がらせにはなる。

場合に限り防御不可だ。それからシラルで襲うというのも考えられる。メムの出ている時間の長さを利用して、こういった上下の揺さ振りを繰り返すのもまた一興だ。
　しかし、決して勝手のいい技ではないので、勘違いはほどほどにしておこう。
　カムイ シトゥキは結局のところ今作品では1番役立たずの可能性が高い。ちょっと高


ただの当て身よりは使えるかも。

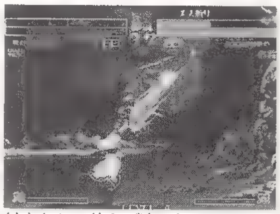
度な当て身と考えられなくもないが、そこまでという気もするし、そういった状況なら踏み込み防御崩しを使っておいたほうが実りは大きい。跳ね返し、飛び道具消しとしてもそこまでという感アリだ。返せればいいことがあるかもしれない、という程度の希望で使っていくのなら止めはしないが。
　むしろメムを出そうとして間違えて出してしまった、ということのほうが多いのではないだろうか。判定面では最高の部類に属するのだが、やはりそれ以外がその反対の極みにあるので、できれば封印しておくに越したことはないだろう。


どうやって当てるものか。

ルプシカムイ エムシ（ニシ）、これを忘れるわけにはいかない。そういえばカムイ シトゥキなど足許にも及ばない使えない技だ。多くは語るまい。これが当たるようなことがあるとしたら相手の頭もしくは体が痙攣したときか、レバーが異常ったとき、この2ケース以外には考えられない。
　ルプシトゥムは弱、中、強、それぞれの住み分けができている、賢さを感じることのできるかわいい技だ。用途によって、弱の長射程、中の硬直


普段は中で牽制するのがいい。

の短さ、強の転び及び対空性能、これらを使い分けることができれば羅刹はそれだけでも生きていけそうだ。しかし、間合いが非常に関わってくる難しい技でもある。相手の位置によって使い分けが必要になってくる。ぎりぎりの間合いで出さないと反撃をくらってしまうのだ。これを見極めるためにも経験を積むことが必要だ。

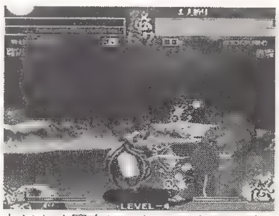

対空として使えば追い打ちもあるし。

　トゥムのみを熟練するだけでも相当の戦果を見込めるので、羅刹を使うならまずこの技に磨きをかけよう。

ルプシクアレ（トゥイ）は確かに（ニシ）よりも性能はいいが、その分相手が侮ってくれないので戦績は（ニシ）のほうがいいような気もする。


追いかけて追いつめろ。

　下段で這って進むのでこれを楯に踏み込みつつ、エエン コンル ノタクで攻めるメムのバリエーションと、跳ばせて墜とすためのプレッシャーとして使っていくのが主な使用法。当てられればそのまま斬ればいいし、当てることができなくても先手は此方にあるのでそのあとも攻め続けて勝ちきろう。
　あと、実は完全に地上に着くまでは下段ではないので近距離で使うときには気をつけておいたほうがいいだろう。
　ウプン オプは当てても削っても威力に変化がない珍しい技だ。ボタンに比例した威力を見せるが、端に追い込まないと強では硬直が長く反撃を受けることになる。


とにかく圏内にいれておくことが大事。

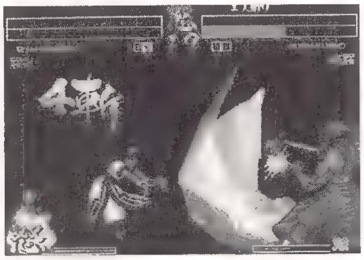
　普段の対戦時に使えるものではないので、転ばせてから起き上がりに重ねるようにし

ルプシトゥムが軸！かき回そう！

リムルル

ていくのがいい。これは移動起き上がりの先に置かなくてはならないので、相手によっても違うし布石も重要なので、経験を積んで勘を養うことが必要だ。

ルプシカムイ エムシ（トゥトイ）は修羅とは違い、非常に使える技となっている。確実に叩き込むならBBCからキャンセルすればいいし、



威力はないが、当てられるだけでもよしとしなくては。

そうでなくてもこの判定面で最高の部類に属するものが前面に流れていくのはプレッシャーを与えられていい感じだ。

羅刹はこの技以外でもトゥム（強）の強化が格別なので、怒るために14連斬を入れられる機会があれば確実に入れていこう。

なお、今更どうでもいいがルプシテクヌムは存在しない。

リムルル怒り爆発後

リムルルの場合、実際の対戦では連ね斬りよりは一閃を使った方がいい。これは他のキャラがよく使う連ねからのつなぎが、リムルルの場合ではテクサム トゥイエ ノタクを使うのだが、これが射程の都合上届かないことが多く、次の連ねにつながりづらいのだ。それに、武器飛ばし技もつながるとは言えないし。羅刹はともかく。



連ねを使ってまで、という感じのリムルルだが…。



一閃を使うなら次を見据えて。

こういったことから、一閃をそのまま使ってしまった方がいいということにとりあえずしているところだ。連ねから直に一閃でも構わないが、これだと確実に入りはするが威力半減て感じなので状況次第というところではある。結局状況次第か。

リムルル対戦組み立て

以上、技の長所短所を見極めて攻めと守りの割合を自分なりに組み立てていくわけだが、それをうまく使うには結局のところ間合いとタイミングということになる。ここでは経験に裏付けられた勘というものが1番重いものなので、あとは数をこなしてもらえればよかろう。と、済ませたいが攻略という前提があるので、読めば多少は経験の積み重ねになるようなものを書かせていただこう。

リムルルはどちらかといえば受け重視、というか受けに回らざるを得ない性能なのでまず防御面から考えるのが妥当なところだ。

反撃をするというのはどういうことかというと、攻撃の隙を突いて攻撃するという意味だけでなく、相手の攻めの流れを止めてこちらの流れに持ってくるということに真の目的があるわけだ。こうなると反撃自体の重みがぜんぜん変わってくる。



結局反撃態勢でいるのが板に付くリムルルだ。

もっとも確実性の高い反撃手段が、弾いたあとの踏み込み防御崩しだが、これの成功率を上げるためにもっとも重要なのは間合いなので、洞察力を磨くことに重きを置くといい。相手の技を防御してからこの距離ではいけるというのではなく、相手が立っている位置から技を出せばこのぐらいの距離になる、というのを体で覚えるのが第一。タイミングは予約入力任せでいいので、これは間違えようがないところ。あとは多段攻撃、弾かれ、瞬間キャンセルを相手がどう使ってくるかの読み合いだ。

他の反撃手段は危なっかしいが、エエン コンル ノタクやルプシ トゥム、コンル ノンノ、カムイ シトゥキ、当て身、連続斬り入り込みあたりが考えられる。しかし最初の2つ以外はあまり考えに入れない方がいいだろう。その2つにしても相手のその後の行動次第といったところだ。

確かにリムルルは防御が6割を超える気がするが、攻める機会というのも存在しないわけではないだろう。

攻めのバリエーションとして考えられるのが、まずエエン コンル ノタクとコンル メムを軸とした上下の揺さ振りによる攻撃。修羅なら、うまく使わないと相手に逃げられる隙にもなり兼ねるが、削り能力も揺さ振りも強化されるのでコンルシラルは混ぜていきたい。空中戦では最強の部類に属するリムルルだからこそ上下からの攻撃には長けていたいものだ。流れをつかむためにもぜひ使っていこう。

それと遠距離戦で使うルプシクアレ。修羅なら惑わせるために、羅刹なら固めを意識した攻めとして使っていこう。

あとは斬り合いで使うエペシモム ノタク。これも間合いが重要だが、これはよりタイミングというものに重きがある。しかしそれは対戦相手次第で変わってくるのでよく戦う相手の癖を読む研究をしよう。



だから修羅は安定キャラ。

対戦攻略

デキの悪い息子に怒れ！怒るのだ半蔵！

服部半蔵

担当：スー

今回の服部半蔵は、ゴリ押しする戦法と、のらりくらりして相手を惑わす戦法がある。しかしこの二つの戦法はちょっとした条件があり前者は怒り状態でその力を発揮し、後者は特殊入力によりその力を発揮する。

この二つを上手く使っていけば、列強の相手を食ってしまう可能性も大。では、半蔵の使える基本技から紹介してみよう。

忍　剣技

●立ち近・遠小斬り

もっぱら牽制に使用する。キャンセルがかかるので、出したらすぐに爆炎龍につなげていこう。

ダッシュで出してヒットすると、相手ののけぞり時間が長いので、そのまま立ち中斬りを連打してもう一発くらわしてやろう。

●立ち遠・近中斬り

近距離の立ち中斬りは、あまり使用頻度が少ないが、遠距離の立ち中斬りは結構使う。小斬りの届かない間合いでの牽制や、相手の大斬りをガードした後などの返し技に使うことが多い。キャンセルはできないが使っていこう。

●立ち近遠大斬り

どちらもあまり使用しないのだが近距離大斬りの方は、一段目がヒットした後に連ね斬りのみでキャンセルが可能。遠距離立ち大斬りは、よく防御崩しを狙った時に出やすい。その時、相手も目ジャンプで防御崩しをかわしている事も多いので、その落ち際に対空で当たる事が多い。余談だが一閃もかわせる。

●しゃがみ近小斬り

近距離で相手の固めに対しての割り込みや、そのまま連打して相手を固めるのにも有効。キャンセルもかかるので爆炎龍をつなげてOK。やたらに判定が強いのも特長。

●しゃがみD・↘＋D

これも近距離で連打し相手を固める時に使用する。しゃがみDを丁度↘＋Dに移行してやろう。そうすると、相手がガードすれば間合いが開き、ヒットすればダウンする。常時使用するとは言わないが、忘れた頃に使うと結構くらってくれる。

●ジャンプ小斬り

いままでのシリーズでは、対空にジャンプ中斬りを用いていたが、今回は少し判定が変更された様で、ジャンプ小斬りを使う。ダメージは少ないが確実に相手を落とそう。

●ジャンプ大斬り

半蔵の通常技で、2番目に攻撃力が高く、大斬りの中で一番当たり易い技。出すタイミングを変える事で、少し危険だが対空や、レバーを×に入力する事で空転撃に変化する。

忍法

●忍法　爆炎龍

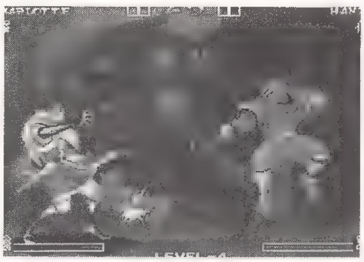
半蔵において最も重要な忍法。相手を固めるとか、相手の着地地点の少し手前で出しと対空にも使える。修羅では、押すボタンにより出るまでの速さ、及び弾速に変化がある。Aだと出るまでが速く、弾速が遅い。Cだと出るまでが異常に遅く、弾速が速い。Bはその中間である。

特筆すべき事は、怒り状態では弾速が全てCの速さで出て、当たれば確実に追い討ちが入り、ガードさせると合計で7回も削るのでガンガン使用するべし。この様にやたらと使い勝手が良いのだが、一つ弱点があり、撃つのを完全に読まれて、飛び込まれると成す術がなく斬られてしまうので、あまり調子に乗るとイタイ目にあうぞ。

●烈風手裏剣

とりあえずは使えない技の代表なのだが、入力を←↙↓↘→↗とする事で、技が超低空で発生し、しゃがみガード不可（当然なのだが）なので、イキナリ使える技に変化する。ダッシュから突然使ったりすると、命中率が上がる。

使えないが笑える例としては、ダッシュ大斬りの判定が出る直前に出したり、武器無し時に自動追い討ちの頂点で出すことができるが、後者は全くの意味なし。余裕がある時に使っておちょくろう。



これをとっさにガードされたら、相手は上級者だと思っていい。

●忍法　うつせみ天舞・地斬

ガルフォードが判定を前後に使い分けられるのに対して、半蔵は上下に使い分けられる。決定的な違いは、ガルフォードのはガードされた後反撃を受けないが、うつせみは確実に反撃を受けるので注意。

効果的な使用方法としては、相手の飛び道具を確実に読んだ時、これ位しかない。

●忍法　身代わりの術＝仏・鬼

これもあまり使えない技の一つだ。確実に使うとすれば、相手の大斬りなどの硬直の長い技をくらった直後に入力してやっと当たる技。

あと、なぜかは全く不明なのだが防御崩しを入れられた直後にボタンを連打していると技が発生する事がある。絶対になるという訳ではないので覚えておこう。ちなみにその時はB＋Dでの入力が良い。

●モズ落とし・爆炎微塵隠れ

やはり今回も重要なモズ落とし。モズ落としは入力するボタンにより効果が変化する。Aだとモーションが速く、ダメージが低い。Cだとモーションが長いが、ダメージが大きい。ちなみにAモズが発生するまでに2フレームしかからず（投げの中で最速）、Cモズだと半蔵の技の中で攻撃力が最大で体力ゲージを4分の1近く持っていくので狙っていきたい。

爆炎微塵隠れは、ダメージ、モーションもBのモズ落としと全く同じなのだが、成功後に半蔵が画面内から消えてしまう効果が発生するので、羅刹では重要な技。

●忍法　影分身

半蔵が無敵状態で二つに分身し、その後どちらかに出現するのだが、Aなら左Bなら右だ。この二つに分かれた分身は相手にとって何も判別方法はないのだが、出現する瞬間には全くの対等条件でのスタートなので、読みがかなり重要になる。しかし、もっと有効な活用法があるのでそれは後ほど。

●忍法　静音

入力すると、一瞬消えてその後その場に出現する。消えている一瞬は完全無敵で現れる数フレーム前に攻撃判定が出現するので、ここだけ聞いているとかなり使えそうだが、実は完全に消えるまで当たり判定が残っているので、いきなり使うと、よく相手にツブされていることが多々ある。使い所を考えよう。

●忍法　猿舞

とくに使用しなくても良いと言ってもいい位の技。その効果は、入力後任意のボタンによりその場で消えて、Aだと画面左上、Bだと左下、Cだと右上、Dだと右下に出現するというものだが、AとCは大抵相手に墜とされるので論外として、B、Dは静音と混ぜると効果的。それは、静音と猿舞の出がかりのモーションが同一だからである。

また、猿舞は爆炎龍の入力ミスで出る事も多いので、同じ出すならば爆炎龍をBで出していくのだ。

●封じ手　微塵隠れ

出きってしまうと大きな爆炎に包まれて、その後自分が画面から消えてしまう技。その爆炎に判定があるのだが、効果的な使い方はあまりなく14連斬キャンセルで当たるが入力を超速くしなければならない。できれば相手の対空に確実に当てて、消えた後武器

怒りの爆炎龍で焼き尽くせ！

服部半蔵

を持っていない相手を切り刻むのが理想。

●封じ手　毒龍

自身がひっくり返って、相手の頭上に逆立ちして爆炎をばらまく。この技は中段なので相手に密着した状態から出したい。

基本戦法

まず、なんといっても全ての行動は爆炎龍から。これを覚えておいて欲しい。

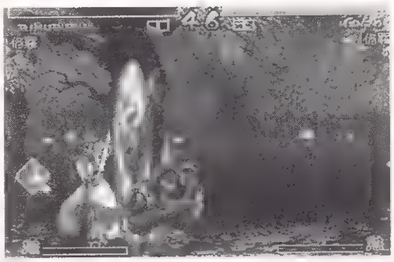
ラウンド開始直後、相手に丁度届きなかなかの速さを持つ立ち中斬りが安定だが、結構それより速い攻撃を持つ相手（ガルフォード、シャルロットなど）もいるので、立ち小斬りキャンセル爆炎龍も手。堅くいくならガードがいい。イキナリ分身ってのもある。

最初に攻めた場合、その間合いは中間だが半蔵は立ち中斬り、また低空烈風手裏剣、当て身など消極的な戦法しか取れない。それは半蔵のリーチが短い為だ。だから半蔵はあまり中距離にいない方が良い。どうせなら退き込みで逃げてもいい位だ。


入り込みのタイミングが速く、爆炎龍を追い越してしまうと、


この様に爆炎龍は消えてしまう。

遠距離だが、ここから半蔵の攻めが始まる。まずは爆炎龍を撃って、それを追いかける。この入り込みのタイミングが難しく、速いと入り込み中相手の目の前に行くまでに爆炎龍を追い越してしまう。そうなると爆炎龍は消えてしまうので、何の意味も成さない。また、遅いと相手が爆炎龍をガード後こちらが着くまでに反撃を出せる余裕が生じてしまう。丁度爆炎龍と自分が、相手に同時に入り込むタイミングを覚えよう。


このタイミング!!これはキツイ。さて、モズで投げるか足払いか。

これをマスターしてから、近距離の択一が始まる。入り込みからそのまま出す攻撃は小斬りがベスト。相手がくらったらB連打で立ち中斬りの追い討ちを忘れずに。忘れた頃の入り込み大斬りもイイ。これは逆ガードされると手痛い反撃を受けるので覚えておこう。

もう一つにモズ落としがある。この時、ボタンはどれもあまり変わらないと思われるが、入力する直前に入り込みなら左へ、ダッシュ中なら一度右へ入力し止めてからモズを出した方が良い。ただBはあまり意味がない。なぜならBのモズ落としとモズ落とし－颯－のダメージは同一なのでモズを決めるなら出るまでの速さのAか、ダメージのCにするかが良い。

他にも低空烈風手裏剣があるが、この時が一番ヒットし易いと思われる。不意打ちもあるが、ガード後の反撃のされ易さから言うと烈風を優先するべき。

防御崩しを決めた場合は、前、後共にダッシュ小斬り↓立ち中斬りが安定。怒状態であれば、ダッシュ小斬り↓爆炎龍がベスト。

近距離で狙っていく事はもう決まっている。それはC＋Dと当て身、これだけ。しかしただ出すのではなくて、それなりの入れ方をしてやる。

そこでカギは立ち小斬り、しゃがみ小斬り、立ち中斬りなどの出の速い技を出し、相手が出した反撃をガードしてC＋Dを当てる。もしくは、自分の通常技をガードさせ、そこに予約入力で当て身を入れ、相手の攻撃をはじいた所にC＋Dを入れ14連斬を決めるのが理想。もし、相手に近づいた時に、相手が大暴れする様だったら、その技のスキに出す全ての返し技をC＋Dにしてやってもいい位かな。

半蔵の戦法で最も重要な位置を占めるのが、14連斬を入れ怒ると言うこと。これは後ほど説明するが、覚えておいて欲しい。

相手が跳び込んで来たときだが、半蔵には無敵対空技がない。しかし、侮ってはイケナイ。では、半蔵の優れた対空能力を伝授しよう。

まず、相手が跳んで自分が相手の着地より先に動ける場合、ココはジャンプ小斬りで墜とす。もしくは相手をくぐって、タイミングを見計らってのCモズ、当然C＋Dも狙っていく。

そして相手のジャンプ攻撃を自分がガードするしかない場合は、ガードした後すぐにモズ落としを入力。すると相手は空中から半蔵に吸い込まれる様に投げられる。この時、相手の攻撃は小、中、大何でも良い。こちらはそのタイミング、間合いによってAモズもしくはBモズにしてやる。これがかなり凶悪で、天草などは、ジャンプの頂点で出した中斬りなどを、こちらがガードしてすぐに入力すると、まさに空中にいる天草が一瞬にして地上にワープして投げられている。この時のモズを使わない手はない。

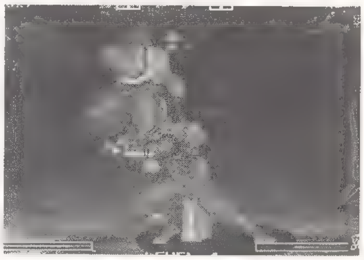

天草が、こんな上空から攻撃しても…


こんなに吸い込まれてしまう。

しかし、このゲームの性質で、この時のモズを投げられる行動がある。それが目ジャンプなのだが、半蔵にはそれをも封じてしまう技がある。それが空転撃だ。相手がモズを嫌ってジャンプした時、すぐに自分もジャンプし、空転撃を決める。これは、相手にバレてて、相手が超早めのジャンプ小斬りを出さない限り返されるものではない。だから相手のジャンプ攻撃ガード後の行動はこの二つを頭に入れておく。この二つをモノにできなければ、相手はそう簡単には跳び込んで来れなくなる。

そのモズを抜けられる行動に斜め後ジャンプと退き込みがあるが、ここは爆炎龍を撃って攻めのターンをこちら側にしてやろう。とにかく、無

分身からの択一攻撃とCモズだ！



うっ、モズを逃げられてしまった。こんな時は慌てずに、



空転撃で投げてしまえ。

敵対空技がないのに対空はイケてる半蔵、これだけはしっかりマスターしよう。

相手の起き上がりも攻めのターンを相手にやらないと言う点で重要なのだが、相手がクイック起き上がりをしたときは、ガードや出の速いC＋Dを重ねておく。

また、相手が移動起き上がりをした時には、相手に向かって踏み込みをして、相手とすれ違った直後にCもしくはDを押してやろう。そうすると、Cはかなりガードし辛く命中率が高い。Dは、出のスピードが速くダウンを奪えるので使い分けてやるといいだろう。

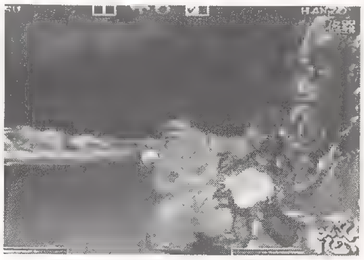
怒った時(ヤバイ)

先程、少し述べた様に半蔵は怒りが超重要。

怒れないと死を覚悟してもいい（言い過ぎ）位だ。何が何でも14連斬を入れて、怒っておこう。

半蔵の怒り時間は全キャラ中トップクラス!!そして怒っていると当然爆炎龍モードに突入し、技を出し続ければ怒の性質上、怒りの状態が持続するので次のラウンドにそのまま持ち越す。そして2ラウンド目は、怒りタイマーがリセットされるので超OKッス!!と、言うことで怒りは超重要。怒った後の行動だが、先刻書いた様に爆炎龍連打が基本。

ただし、読まれると危険。とりあえずガシガシ削る。もし、相手がガマンできずに跳んできたら先述のように鉄壁の対空で墜とすのだが、爆炎龍が当たった時はジャンプ大斬りが追い討ちに入るのできっちり入れたい。



怒り状態の爆炎龍がHIT!!タイミングを合わせて、



ズバッ!!痛いこれは痛い。そしてこの着地後、



この様に相手はダウンせずに、立ち状態で回復する。何で!?

このジャンプ大斬りが入った後自分が先に着地し、その後相手が落ちてくるのだが、なぜか相手は立ち状態で復活する。そこで、何も知らない相手が回復とかを入力していると、また着地後に重ねてある爆炎龍をくらってもう一度ジャンプ大斬りが入り、これを3回やれば大抵の相手は死亡する。

また、画面端で爆炎龍がHITした時に、自分が着地するまでに予約入力でモズ落としAを入力しておくと、相手にめり込む様な形でモズが決まる。

かなりハメ臭いが1フレームだけ目ジャンプによる回避が可能で、無敵技を出している奴は着地までに予約入力でボタン連打していれば、くらわずにすむ。

もし、ジャンプ大斬りの追い討ちを失敗したら、しっかり追い討ちを入れておこう。

もし怒りが切れても安心。なぜなら、半蔵のC＋Dがかなり高性能なため、切れてもすぐに怒るチャンスがいつでもあるからだ。

とにかく、半蔵は怒ってからが勝負。怒り状態の攻めペースを完全にモノにしたら、最初の一本目に自殺していきなり怒ってもいい位だ。中には、C＋Dを警戒して近づかせてくれないキャラもいるので、一本目が負けそうになったら自殺することも重要な戦法の一つとして覚えておいて欲しい。

幻惑っとく？

半蔵のもう一つの攻め方として、相手を惑わしてダメージを与える戦法があるが、その重要な技の一つに影分身がある。

先述した使用方法だと、確率二分の一なので結構危険だ。そこで色々な技と組み合わせて使用すると、かなりその危険度が下がる。その使用方法のカギが予約入力なのだが、分身が解けるまでに、相手の動きをよく見て入力することが重要。

そしてその入力も、出現するときの相手の方向により入力が逆になる事があるので、相手のいる位置をよく見極めよう。では、相手の行動タイプによる入力を紹介しておこう。

●相手が分身より遠距離で、様子見している場合。

この場合は、もう一度分身してやるか、爆炎龍などが有効で、二度目の分身を入力する場合は、一回目の分身と逆の方向に入力してやってもいい。

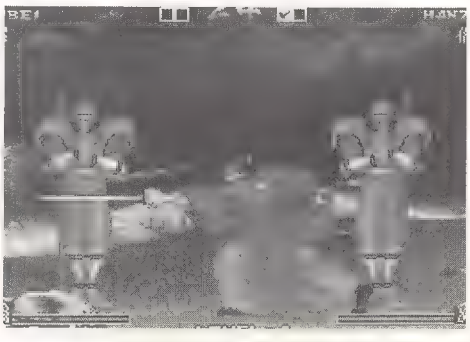
●相手が分身より近距離で、様子見。

この場合はモズ落とし、怒っている場合は爆炎龍などがいい。また、当て身、防御崩しなどを狙ってみるのもいいぞ。

●相手が分身に攻撃を合わせてくる。

この場合は、当然ガード後に反撃、もしくは低空烈風手裏剣。

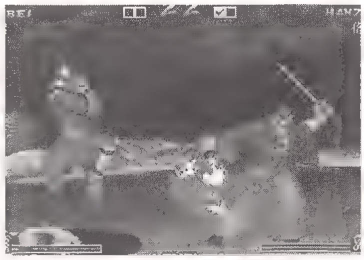
後者は、相手に絶大な精神的ダメージを与えることができる。



分身に攻撃を合わせられた!!しかし、

消えてからが勝負！気取られるな！

服部半蔵



低空烈風手裏剣がHIT!!今、相手はどんな心境でしょう？

●奇襲する、もしくは攻撃を合わせられた。

うつせみ天舞、地斬が有効だが、相手に攻撃を合わせられた時に、自動で身代わりの術になる。地斬を出していて、大斬りなどで反撃を受けたなら有効。

この全ての対空に、静音・猿舞が有効だという事を覚えておこう。

修羅

修羅は、大体今まで述べてきた戦法でOKなのだが、特色は、やはりCモズとうつせみだ。

Cモズは、ちゃんとモーションの遅いつかみタイミングを体に覚えさせよう。爆炎龍をガードさせた後や、ジャンプした相手をくぐって投げる時に、相手に反撃や防御崩しで投げられないようにしよう。

やはり怒ったときの爆炎龍主体で押していくのだが、単調になり易いので、分身＋うつせみ天舞・地斬を使用して、自分の動きにメリハリをつけよう。きっちり身代わりの術を使えるようになれば、さらに戦力の増強に役立つ。

ただし、三連殺やスプラッシュファーントなどの連続必殺技などからは発生しないので注意。

羅刹

羅刹は分身よりも、爆炎微塵隠れを確実に決めて、消えている時間を多くしよう。当然爆炎龍もメインで攻めていくのだが、やはり画面から見えているのと消えているのとでは、当たり易さに雲泥の差がある。

これは他の技にも当然言える事で、一見使い所が難しい静音などは、その行動をとる瞬間に画面に出現するとはいえ、最初のやられ判定の所で攻撃を受ける事はまず有りえないし、猿舞と同じモーションなので、相手を惑わすのには十分使える技になる。

それだけ消える事が羅刹の重要な位置を占めるのだが、消える事にも弱点はある。それは、

●自分の位置が掴みにくい。

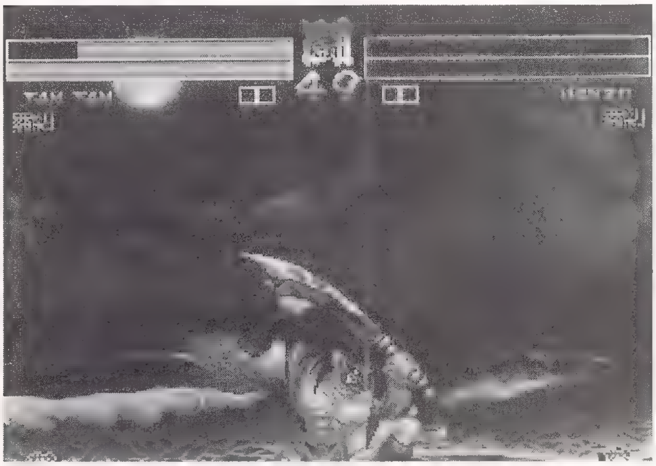
●ダッシュすると足元に土煙が上がり相手に自分の位置が判明してしまう。

●攻撃をくらうと、消えの効果が終了してしまう。

●自分が攻撃した時に自分の姿が見えてしまう。（以上の理由で消え中の分身は論外）

●ジャンプした時に画面のフレームが上に移動するので相手にジャンプしたのがバレる。

などがある。以上の点を踏まえて、どう攻めるかが問題なのだが、移動は基本的に歩くのが良い。



この様にジャンプするとフレームが上に移動してしまう。

遠目から爆炎龍を撃って、ダッシュで追いかけ、土煙を少なくするのも手だ。ただ、相手に近づいても、相手が暴れてその攻撃をガードしてしまうと位置がバレるので、なるべく相手のリーチを覚えておくのも手だ。他にも、いきなり静音を出すのもいい。

そして近づいたら、もう一度爆炎龍微塵隠れを決めるのが理想だが、そう簡単にはいかないので、不意打ちを出しておいて、立ったところにしゃがみ大斬り、なども効果的だ。ここでも低空烈風手裏剣は強い味方だ。

さらに毒龍も当たり易くなるが、折角の怒状態を短縮するのも勿体ないので、キャラを選ぶべきだ。

ここに書いてある消え中の戦法は、当然修羅の微塵隠れを使用後の消えている時も同様なので参考にして欲しい。

後、もしA、もしくはCで爆炎龍を出した時に、猿舞になってしまった場合は、出現と同時に小斬りを出して、対抗しよう。

無敵対空技を持っている相手には全くの無駄だが、持っていない相手には出しておいてソンはない。大体は痛い反撃を受けると思うが、たまに相打ちになることがあるのだ。

以上、半蔵について述べたが、正直な話半蔵は扱いが難しいと思われるので、かなりの練習が必要だ。それでは精進してくれたまえ。



しまった!!コマンドミスで猿舞になってしまった。ナムサン!!



あ、当たった。ラッキー!!

対戦攻略

ガルフォード

担当：MVP

そこそこのリーチと接近戦の技の出の速さ、そしてダッシュ攻撃からの多彩な攻めができるガルフォードは、勝敗もそうだが扱っていてとても楽しいキャラであろう。

通常の攻めと奇襲を覚えれば、もう立派な外人忍者の誕生だ。

通常技の使い道

もうこれはある程度わかっているとは思うが基本はきっちりと覚えておかないといけないのであえて説明していこう。

●Aボタン

遠距離立ちAとしゃがみAが最も重要。

遠距離立ちAはガルフォードのメイン牽制攻撃である。そこそこのリーチとキャンセル可能というのがその理由だ。ただしダメージはさすがに小斬りなので威力は低い。連発して出していくのも悪くはないがやはりちゃんと届く位置から出していくのが基本となる。空振りする時はキャンセルして必殺技（羅刹はそうもいかないが…）をちゃんと用意しておこう。あくまで牽制なので真の狙いを忘れないように。

次にしゃがみA。

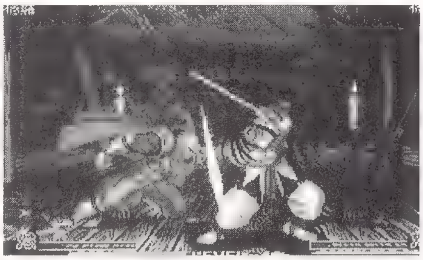
これはガルフォードの技の中で最も出が速く乱戦時に非常に役に立つ。他のキャラと比べてもなかなか良い出の速さで、相手に近い時に使っていくと相手の技の出を封じたりでき、とてもいい感じだ。また、これをガードさせてダッシュ投げを行うとかなり見切られにくいということも覚えておこう。

●Bボタン

このボタンは使用頻度がやや他のものに比べて少ない。

しゃがみ小斬りから





ダッシュ!!これは予約入力にて行うこと。

使っていくのはAと同じく遠距離立ちとしゃがみである。

遠距離立ちBはリーチはあるがキャンセルがかからず、しかも突き系のキャラと同時に出していくとたいてい負けるので少々使いにくい。たまに相手の技の出を封じる為に使っていくぐらいだ。

しゃがみAと使う場所はほぼ同じ。接近戦で使っていくといい。しかもこの技からのキャンセル必殺技は近ければつながるので積極的に狙いにいくといいだろう。

これぐらいの間合いでたまに使っていこう。



●Cボタン

これはほぼしゃがみCのみ使っていく。

出が遅いのでちょっとしたスキ、相手がガードしていたらすぐに出していくといい。防御崩しからの安定技としても非常に頼りになる技である。

伝家の宝刀しゃがみ大斬り。



大きな技のスキには立ち大斬りを入れていくほうがいい。これはダウンさせてると体力を回復させてしまう恐れがある為だ。

●Dボタン

これはめったに使わないがガルフォードよりもリーチが長く相手に接近できない時に少し踏み込んでからの↙Dを使っていく。とりあえず転ばしていくのに使うわけだ。ダメージが少なく下手をすると体力回復で足払いを当てる前よりも体力が増えてしまうこともあるが、とりあえず接近しないと話にならない場合はしょうがないので使っていこう。



開幕や近づきにくい相手には使っていくといい。

対空処理

相手が跳んできた時の処理は無敵技のないガルフォードにとっては少々やっかいな問題である。

使っていく技は主に3種類あり、ジャンプB、ジャンプA、立ちDである。

ジャンプ中斬りははるか昔からあるガルフォードの代表的な対空技でありその信頼性は高い。横方向にリーチがあるので、相手が自分の真上にくるぐらいの時はバックジャンプから出していく。それ以外の時は垂直ジャンプでたいていOKだろう。くれぐれもジャンプしたらすぐに出していくようにすること。



毎度のようにこんなかんじで迎撃していくべし。

ジャンプ小斬り出が速いのでは相手と近い時にヒットさせやすい。ただ、ダメージが少ないのでできれば中斬りにしておきたいところだ。

立ちDはなかなか性能がよく、多少相手のジャンプに反応が遅れてても出していけるのが強み。

自分の真上に出るので、きちんと下に入って使うようにしたい。足の伸びきったところを少し置いておくかんじで使っていこう。ただしシャルロット等のジャンプ攻撃が非常に強いキャラには負けてしまうこともあるので注意が必要である。

蹴りは置いておくかんじで使っていこう。



対空に関してはこんなところである。

一応反応が早い人ならばB+Cの不意討ちがかなりの対空能力を持っているのでこれを使っていくといい。これも相手の下に潜り込む感じにしないといけない。

跳び込み

ガルフォードはそれほど跳び込みに重きをおいたキャラではないが、もしも跳び込む時には以下の技を使っていくとよい。

その技は2つで、1つはジ

踏み込みから二択三択で抑え込め！

ガルフォード

ャンプ大斬り、もう1つはジャンプDである。

ジャンプ大斬りはそこそこ下方向に強く、めくりを狙うことも一応可能。なんといってもやはりダメージがデカイのが使っていく理由であろう。

ジャンプDのほうは、下方向に判定が強く、しかも出ている時間が長いので使いやすい。また、ガードされた時の時間の止まるのが大斬りよりも短いので、ジャンプ攻撃をガードした後に投げるという戦法に対してタイミングをズラしていけるというのがある。

ジャンプ攻撃をガードされた場合、目ジャンプで投げをかわすというのもあるが、相手が対空必殺技を持っていた場合、目ジャンプをしてもあまり意味がない為、できることなら最初のジャンプ攻撃の時点でガード時間を狂わしたほうがいいと思う。よって大斬りだけでなく蹴りもうまく組み込んでいこう。とはいってもそんなにピョンピョン跳んではすぐに落とされてしまうのでひかえめにね。



タムタム戦ではこの蹴りが大活躍。ジャンプ大斬りを落とせ!!

さてジャンプ攻撃で入った後はどのようにしていくのか。これはいろいろ考えられる。

ヒットしているのなら連続技を狙うのがいい。大斬りで入った時は（もちろん打点超低め）全ての通常技につながるが、蹴りで入った時は中断りまでしか入らないのでキャンセル必殺技を入れていくといいだろう。この場合の中断りは立ち中斬りにしていくこと。しゃがみ中斬りよりもヒットさせやすい感じがするからだ。

間に合わずにガードされた時、もしくはヒットしたけど打点が高かった時。この場合はしゃがみ小斬りやC＋Dの連続斬り込み、もしくは投げ、反撃してきそうならしゃがみ大斬り等いろいろ考えられる。くわしくは接近戦のところを見てほしい。

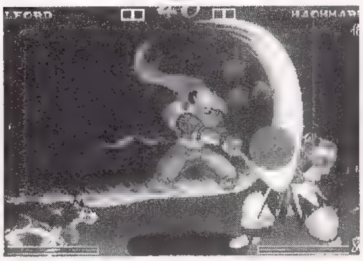
駆け抜ける2択

次はダッシュ攻撃を見てみよう。主に使うのはB、Cである。Bで出した時は下段を払うものとなる。リーチは多少短いが、ダッシュから出していくので使いやすいだろう。ただし、ガードされるとスキだらけになってしまうので少々やっかいではある。

Cで出した時はしゃがみガード不可となり非常に使えるものになっている。BとCで立ちガードかしゃがみガードかわからない2択を迫ることができるのである。



ダッシュ大斬りは…



ガードされてもまぁOKだし、防御崩しに化けることもある。

そして特筆すべきはダッシュCのスキのなさだ。ガードされてもスキが非常に少なく反撃はほぼうけない。しかもCボタンなので、ほんの少しダッシュ距離を伸ばしてあげると…そう、防御崩しになるのである。

というわけで、ダッシュ攻撃はCをメインに使っていってたまにBを混ぜていくのがいいかんじになる。特に羅刹は近づかないと話にならないのでこのダッシュ攻撃の強さが救いになっていると言っていいだろう。

共通必殺技について

修羅と羅刹で共通の必殺技には、レプリカアタックとイミテイトレプリカ、そしてシャドーコピーがある。

レプリカアタックはACで相手の前、BDで後ろに落下してくるのでちょっとした2択にはなっている。今回は落下がそこそこ速いので多少は見切られにくいが、ガードされるとダッシュ防御崩しが入ってしまう等反撃を受けてしまう。ただしこれはこの技単体で使った時のことであり、修羅でパピーを混ぜて使っていくと意外な効果を生む（後述）。

イミテイトレプリカはシャルロットのスプラッシュファーント（大）に使うぐらい。下手に使ってガードされると具合が悪いぞ。

そしてシャドーコピー。出がかりに若干スキがあるが、分身中、及び分身後に全くスキがないので非常に使える。特に羅刹はこれを使っていかないとどうしようもない相手もいるので要チェックだ。ただし連発して逃げ回ってばかりだと相手に嫌われてしまうぞ。



これを使わないとだめな組み合わせもある。

イケてる修羅

さてここからは修羅、羅刹それぞれについてくわしく見ていこう。まずは修羅からである。

修羅は飛び道具、犬技があるので、基本的に遠距離から牽制して様子を見て接近戦にもちこんだりして戦えるオールラウンドな戦法がとれるキャラとなっている。一発の破壊力は羅刹に劣るが安定していると言えるだろう。

まずは修羅に備わっている必殺技の使い道を見てみよう。

●プラズマブレード

出が早い飛び道具。ただし硬直が思ったより長いのであまり近いところから出すと反撃されてしまう。

使いどころはおもむろに遠距離から出すか、中距離で小斬りキャンセルで出していくといい。小斬りキャンセルの目的は、小斬りに反応して返そうとしたのを出の速いプラズマブレードでつぶすといった使い方となる。中距離ならある程度連発してみるのもおもしろい。が、この場合は対空に注意しよう。

●ラッシュドッグ

これはパピィが飛び道具になっていると思えばいい。出は犬技の中ではトップクラスであるが、その後の硬直はマシンガンドッグに劣る為、普段はあまり使わない。

ただし、怒った状態でヒットした場合、相手を転ばすことができ、しかも犬の追いうちまで入り体力の4分の1程度奪えるので、怒った状態ならば狙っていくべきだ。



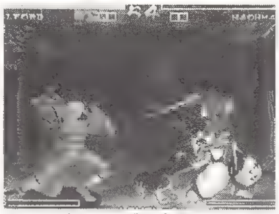
怒りラッシュドッグ→大追いうちでこれだけ減る。

使い方は小斬りキャンセルで固めていく場合である。相手のリーチが長かったり非常に好戦的ですぐに技を出してくる人にはあまり使い所はないので、少々遠目から使っていくのがいいだろう。

対戦攻略

プラズマブレードの乱発は危険！パピーに頼るべし！

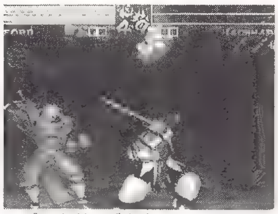
●マシンガンドッグ
犬技の中で最も使える技だ。その理由は出した後の硬直が最も短いからである。そしてヒットすればジャンプ大斬りや立ち大斬りがヒットしていくのでダメージも申し分ない。これも小斬りキャンセルで使っていってもいいし、やや遠目から使っていってもいい。とにかくこの技を飛び道具のメインにして攻めていくことをすすめる。


マシンガンドッグを多用していこう。

●レプリカドッグ
頭上からくるこの犬は、使いようによっては一番効果的な犬技となる。やや遠目から使っていけば、ジャンプ封じにもなるし、相手が固まっているようならばダッシュで接近していき接近戦にもち込めるからだ。また、相手の起き上がりに重ねていくとそこから防御崩しや打撃技が狙えるので積極的に狙っていこう。

第2の使い方として、めくりを狙うというものもある。

レプリカドッグを出した後すぐにレプリカアタック（BDで後ろ）を出すと、相手のガード方向が逆になるのでパピィが相手にヒットするわけだ。この判断は一瞬でしなければいけないので非常にガードが難しいのである。レプリカアタックをヘッド、リア、どちらを出していくかで2択を迫ることもできる。これもリーチが長い相手の場合の接近手段として使える。


レプリカドッグを出してからすぐにレプリカアタック（BD）。

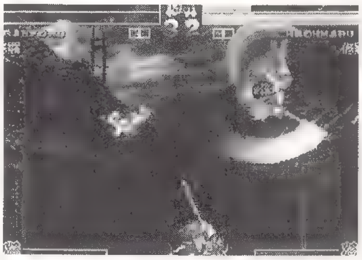
●オーバーヘッドクラッシュ
これは使う必要なし。

●ダブルメガストライクヘッズ
せっかくの武器破壊だが、あまりに出が遅く使いものにならない。忘れよう。

修羅基本戦法

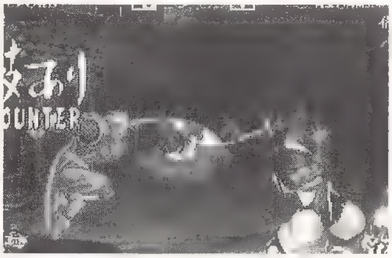
基本は各種飛び道具を混ぜつつ小斬りで押していく。たまにダッシュやレプリカドッグのめくりを混ぜたりしていく。

小斬りキャンセルマシンガンドッグはヒットしたら必ず追いうちをしていくこと。また、画面上にプラズマブレード犬は共に存在させることは不可能なことを覚えておこう。すぐに次の飛び道具を撃とうとしても出ないのである。


するとめくりになる。ACならば普通ガードでOK。


この場合犬技は出せない。

あと使っていくのが垂直ジャンプ中斬り。着地間際に出していくと非常に効果が高く、ガードさせた後ダッシュや小斬りにつなぐといい感じである。


垂直ジャンプ中斬りを使うことも重要だ。

さて、修羅といえどもいつまでも中間距離で戦っているわけにもいかない。たまには相手を寄せつけずに勝つこともあるが、たいてい接近戦になることが1回ぐらいはある。

というわけで接近戦についてみていこう。

接近戦で使っていくのはしゃがみ小、中斬りと連続斬り入り込みのC＋Dである。


打撃ならばC＋Dをメインに狙っていこう。

どれも出が速いので信頼がおける。こういった技で押していき常に狙っているのはやはり防御崩しである。ダッシュ攻撃をからめて常に意識していよう。

修羅の場合は画面中央ならばしゃがみ大斬りで安定しておく。少し歩いてC＋Dも入るが失敗するともったいない。

画面端ならばC＋Dからの連続技を入れていきたい。もしも怒っていないのならば14連斬をきっちり入れるのを最優先にしていくのが普通である。そしてラッシュドッグを使うようにしていこう。

14連斬を狙う

これは修羅、羅刹ともに共通のことであるが、接近戦でC＋Dをヒットさせた場合、そこからキャンセル必殺技でいくのが普通だが、怒りたい時は14連斬を入れないといけない。この場合、たいてい相手との距離が若干遠いので、14連斬をすべて入れるには少しタイミングを考える必要があるのだ。

ガルフォードの14連斬は少し遠目からでも入るので狙う価値が十分にある。そこで確実に全てを入れる方法はボタンのタイミングをちょっとづつ遅らせていくことで、ガルフォード自身が少しすべるようになり全て入れることができるわけだ。この場合6連斬目と7連斬目の間、つまりC→Cのところを早くしてあとは遅らせていくといい。

これでうまく怒れるようになるだろう。


少し遠い時はボタンを押すのを少し遅らしていくといい。

C＋Dの出が速いのを利用して相手のジャンプをくぐって大ダメージを与えることも可能。着地少し前で出していくと、相手のくらいは地上になるので、C＋Dキャンセルマシンガンドッグやラッシュドッグを狙うこともできるのだ。うまく大ダメージを与えていこう。

とにかく防御崩しかC＋D、これを接近戦の2大目標にしていこう。

羅刹は1発屋

まずは必殺技からいってみよう。

●プラズマファクター
これは武器がある時は全く使い道のない技であるが、素手状態の時には非常に強力な技に早変わりする。判定が異常な程強くダメージも高いのである。

●ライトニングスラッシュ
なかなか使える技。ガードされても防御崩ししか入らないくらいスキは少ないし、当

いつ武器を落とすか？
判断の早さが勝利を呼ぶ！

たりはそこそこ強いからだ。

小斬りから出していって相手の反撃に合わせるようにしていくといい感じである。ただし乱用は禁物、出が速くないからだ。

中斬りから連続になるので、それだけにしぼっていってもいい。

●ストライクヘッズ

はっきり言うと全く狙う必要なし。今まではこれを使っていくのが1つの狙いではあったが今回はその必要がない。なぜそう言い切ったか、これには2つの理由がある。

まず1つは投げるまでの遅さである。ストライクヘッズは防御崩しよりも成立するまでの時間が長いのである。しかもたいていダッシュから狙っていくので、ダッシュを一度止めなければならずダッシュ防御崩しと比べるともう遅すぎて話にならない。

2つ目はダメージである。防御崩しからはしゃがみ大斬りが安定して入るし、端ならばさらに多大なダメージを与えることができるのである。しゃがみ大斬りとストライクヘッズのダメージはそれほど変わらないので、それならばより入れやすい防御崩しを狙っていこうというわけだ。失敗してもダッシュ斬りになりフォローもバッチリってわけ。

●プラズマブレイク

この技は主に対空に使うとよい。また、接近戦でたまに出していって相手をビビらすのもいいかも。

出す時はしゃがみ小斬りを出して、その間にレバーを前に入れてボタンを2回ぐらい叩けばすぐに出る。

基本的に下段攻撃には弱いが端に追いつめた時にはかなり使える。悪くても相討ちにもっていけるからだ。

この技は怒っていると攻撃判定が広がるのも特長だ。

●ライトニング　ストライクスリー

主に連続技用。中斬りか1 4連断のキャンセルのかかる所から入れていこう。

羅刹基本戦法

羅刹はとにかく近づかないと話にならないキャラである。

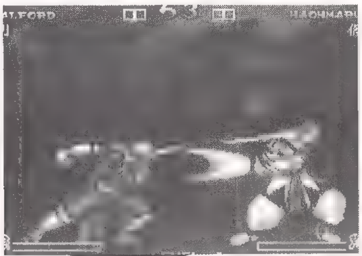
近づく為の手段としては、まず1つに「転ばす」、そして2つ目に「ダッシュ」、それ以外ではシャドーコピーといったものがある。

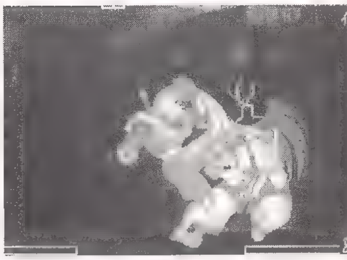
①転ばす法

これには小斬りキャンセルライトニングスラッシュ、もしくはしゃがみDを使っていく。

小斬りキャンセルライトニングスラッシュは相手の反撃に対して狙っていくといったかんじでたまに使っていく。

ガードされた時はしゃがみ小斬りをやみくもに出していけば反応が遅れた相手に対して先手をうてるかも。


小斬りをスカして…


反撃にライトニングスラッシュを合わせる。決まればラッキー。

しゃがみDは前斜め下Dを使う。これはリーチが長いので羅刹の場合は積極的に狙っていきたい。少し踏み込んでから出していくといい。

②ダッシュ

これは修羅、羅刹ともに共通な部分が多いが、羅刹は特に重要。

基本的にはほぼ全ての行動に予約入力でダッシュを入れておく。

羅刹ならば中距離での牽制技、すなわち小斬り、もしくは垂直ジャンプ中斬りの後に入力しておくといい。

あとは細めにダッシュ→ガード→ダッシュをくり返していくことも必要だ。

修羅ならばこれらに加えて犬技の後にダッシュを入力しておくといいだろう。とにかくダッシュのしかたがこのゲームの全てと言ってもいいくらい重要なので、必ず覚えておきたい。

接近戦

先程修羅のところでも軽く触れたが、羅刹の場合、ここからが勝負どころといってもいいぐらい重要だ。

使う技は先程言ったとおりしゃがみ小、中斬り、そしてC+Dである。

システム的なことでは回り込み、防御崩しを駆使していく。

しゃがみ小斬りやC+D等はある程度連発したり、1発でやめて予約入力ダッシュから防御崩しを狙うことも非常に重要である。細めのダッシュや小技で常に相手にまとわりつくのが基本である。

また、羅刹ならばこれに加えてプラズマブレイクを混ぜていくのもいい。反撃をつぶしてくれる可能性が高いからだ。

素手はプラズマの基本

ガルフォードの素手状態のパンチは判定めちゃ強でダメージは中斬り以上あり、スキも全くない。

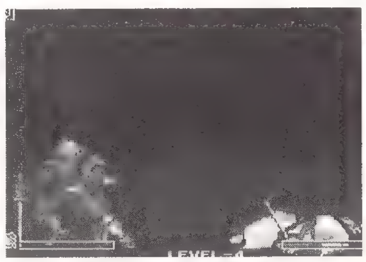
それでいてプラズマファクターはダメージ、判定、スキどれも一級品で、対空にも使える程である。


まずパンチがこれぐらい。

そしてパンチ→プラズマファクターは連続技で体力4分の1以上奪うものとなっている。

このように羅刹の場合素手状態が異常に強いので、常に武器を落とすことを考えよう。

狙いはつばぜりあい、ライトニングスラッシュの後、プラズマブレイクの後等である。特につばぜりあいでは絶対にボタンを押してはいけない。うまく武器捨て挑発を狙っていこう。


これが羅刹の鍵を握っている。

素手になったらプラズマファクター（必ずAで）を牽制技としてどんどん使っていき接近戦で一気に勝負を決めていきたい。

とにかく素手は強いので常に狙ってほしい。


プラズマファクターにつながればこんなに減っちまう。

千両狂死郎

担当：J★笹岡

千両狂死郎の心構え

千両狂死郎の特徴の中で、まず最初に意識してもらいたいのは、1・ジャンプが遅い、2・接近戦が苦手、3・中、遠距離戦が得意、といったところ。

更に、連続技が少ない、技の振りが大きい（スキがある）、必殺技が全て単発技（連係につかえない）、などの特徴を持っている。

つまり、千両狂死郎は、速攻や固めて行くといった、攻め攻めキャラクターではないということ。

やたらに攻めていくと、簡単に反撃されて、とっても痛い目に合うのだ。

だから、狂死郎をプレイするときには、じっくり腰を据えてプレイし、相手の攻め攻め攻撃に対して、冷静な対処が必要とされる。

なので、勝ち抜いていくには、技術と実戦経験だけがものを言うキャラ、といっても過言ではない。

出来るだけ多くのキャラクターと対戦し、相手のキャラクターの攻め方のクセを見極めていくことが、勝利への近道だ。

結局自分から攻めるのが苦手なので、相手の攻撃に対応していく対応型キャラなのだ。

そういったキャラの扱いは、その人間の基本性能が試されるので、千両狂死郎の面白さはその辺にあるのかも知れない。

なぜなら、負けるときは大抵自分のミスで負けることが多いからだ。

なので、自分の基本性能を試してみたい人は、是非とも狂死郎を練習してみよう。この味が分かれば本物。



正直言って、狂死郎の道は険しい。どうしますか？

基本篇

ではまず、修羅と羅刹のどちらでも、知っておきたい基本戦法からいってみよう。最初に言ったことをふまえながら、千両狂死郎の戦いかたを見ていく。

中間距離での牽制攻撃のやりかた

狂死郎の基本中の基本がこの牽制攻撃である。

地上戦では、しゃがみ小突きを主軸とした、牽制攻撃を主体にして攻める。

飛び道具を持つ相手には、なかなか中間距離を保つことは難しいかもしれないが、一旦中間距離の戦闘になってしまえば、小突きを連発しているだけで、結構相手にとってはイヤなモノだ。



基本戦法、しゃがみ小突き連打。効きます。

小突きは、ガードされてしまっても構わない。基本的に相手の攻撃を封じることが目的の牽制なので、相手はガードしていても喰らっていても、どっちでも構わないのだ。

牽制する際に気を付けたいのは、小突きがスカってしまうことと、相手の当て身、ダッシュ投げ、相手のジャンプなど。

これらの攻撃が来そうになったら、一瞬攻撃の手を休めて様子を見て、冷静に対処していきたい。

大体相手側は、小突きが届かなくなったくらいのところで何らかの反撃を試みてくるだろうと思うので、小突きが届かなくなったら要注意だ。

中斬りと大斬りは反撃用の技だ

牽制するときに、どうしても中斬りや大斬りを使いたくなるが、牽制攻撃としては、中斬りも大斬りも適しているとは言えない。

中斬りや大斬りは、ガードされると反撃が確定してしまうことが多く、相手によっては割とひどいことになる。

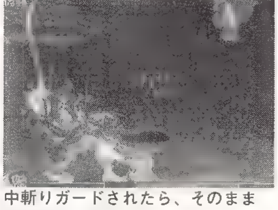
リーチの長いキャラや、ダッシュの速いキャラクターに対しては要注意。また、中斬りや大斬りを当て身されると、ダッシュ投げや大斬りクラスの手痛い反撃を喰らってしまうぞ。特に、大斬りを当て身されると、武器を失い大ピンチに陥る。

相手の反撃を誘って攻撃に転じる

とにかく、牽制攻撃には、中、大斬りは使ってはいけない。これだけは鉄則だ。

さて、十分な牽制攻撃によって相手をじらしたら、そろそろ相手も反撃したくてうずうずしてくるところだろう。

狂死郎は、ここが攻撃のポイントとなる。相手がどんな反撃をしてくるかによって、こちらの対処を考えて、相手の考えの更に上をゆく反撃で相手を攻撃するのだ。俗に言う読み勝ちと言うヤツだ。



中斬りガードされたら、そのまま反撃確定。困る。

その1。相手が地上技で反撃しようとしている場合。

この場合、こちらの対処は2つある。

まず1つが、一旦攻撃を止めて様子を見て、相手が反撃の斬りを出してくるのをガード、または当て身を狙っていくのだ。

相手の斬りがスカれば、こちらの反撃が決まるだろうし、当て身が決まれば、中斬り以上の攻撃を当てることが出来るだろう。

ただし、この時に逆に相手に近づかれてしまい、今度は相手の攻撃ターンになってしまう場合があるので注意。この場合には別の対処がある。

もうひとつの対処は、相手が反撃してくることを予測してのジャンプ攻撃。

この場合は、相手が中斬り以上で攻撃してきた場合には、飛び込んでも安心で、対空技で返されることなく、少なくともガードさせることは出来る。ここから一気に攻めたい場合には、いちかばちかで使う戦法だ。

ただし、この場合には、相手の反撃が小斬りやそのほかの反撃だった場合、確実に対空技で落とされるのが確定してしまうことが弱点だ。

また、相手の対空兵器が強力な場合には、ちゃんと読み勝っていても、対空兵器で落とされることがあるので注意しよう。幻十郎や十兵衛などには、たとえピンチでも飛び込んでは危険だ。



狂死郎の跳び込みは遅い。跳んじゃダメ！

その2。相手がジャンプしてきた場合。

この場合には、きっちり対空で落としていければ大丈夫。修羅、羅刹の共通の対空は、昇り（逃げ）ジャンプ中、大斬りなどだ。

しかし、この場合はちゃんと相手のジャンプを先読みしていないといけないので、結構返せないこともある。相手のジャンプが感覚で読めるようになるまで慣れるしかないだろう。

シャルロットや骸羅など、ジャンプの速いキャラに対しては、更に十分な先読みが必要。でも、ちゃんと読んで昇りジャンプすれば、大抵は返せるので、これまた練習あるのみだ。

その3。相手が地上を走ってきた場合。

これは、普通に小突きで牽制していればいいのだが、丁度相手が飛び込んできそうなところで、一旦小突きを出すのを休めたところを見計らってダッシュしてこられるとヤ

不用なジャンプは死を招く！

千両狂死郎

バいのである。

そのまま何もしなければダッシュ投げをくらうし、小突きを出しても反応が遅いと投げられてしまうことも多い。

バックジャンプを試みても、相手の投げがそのままダッシュ大斬りに変化して喰らうことが多い。結局、小足払いなどで反応するよりほかないだろう。

更に、小足払いでダッシュを止めたとしても、そのあとの間合いが相手と近距離になってしまうのも考え物だ。小足↓小突き↓小突き、とやって追い返すのがいいのだが、相手が接近戦に強いキャラだと、ここの競り合いの時点で打ち負けてしまい、ヤバいと思ってガードに切り替えたところを再びダッシュしてきてダッシュ投げされる、なんてことがあるから注意しよう。

ガルフォードや半蔵など、接近戦に強いキャラには要注意である。

その4。相手に飛び道具を撃たれる。

これは飛び道具を持っているキャラだとありがちなことだ。相手に飛び道具を撃たれてしまうと、こちらはガードするか跳び込むかの2択状況になってしまう。非常にヤバい状況である。

対処法としては、先読みして跳び込む、ガードして対処するなどがあるが、修羅なら蝦蟇地獄や、こちらも飛び道具を撃つといった手もある。

先読みで跳ぶ場合には、確実に相手が飛び道具を撃つという確信がないと危険だ。狂死郎のジャンプは遅いので、間違って跳んだら、もうそこでアウト。

ガードしてからの対処は、やはり接近戦にもつれ込むので、それなりの覚悟が必要だ。

一番いいのは、垂直ジャンプでかわすことだが、すぐに反応して跳ばないと、相手のジャンプ斬りなどを喰らう恐れがある。

また、垂直ジャンプでかわしても、そのあとの攻防が極めて困難なモノになる（相手に再び飛び道具を撃たれてしまうなど）ので、飛び道具を撃つ相手には、十分な注意が必要だ。

飛び道具を警戒して、リーチの長い中斬りなどを出してもいいが、読まれて跳び込まれたり、当て身されないように注意しよう。



飛び道具で押されるとキツイですね。

半蔵や十兵衛、幻十郎などに飛び道具を撃たれてしまうと、かなり厳しい状況になってしまうぞ。

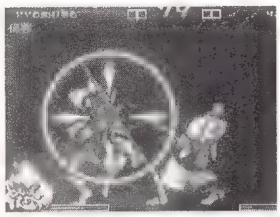
防御崩しからの攻撃法を考える

狂死郎が防御くずしを決められるのは、相手がスキのある必殺技を出してきてガードしたあとや、相手の投げに反応して投げ返しとして決めたり、ジャンプ攻撃をガードさせたあとなどに回り込みから決めたりするぐらいしか、ねらい所はない。

しかし、実戦においては、やはり防御くずしからの攻撃は知っておかないといけないだろう。実際には結構投げれる状況は多いモノだ。

まず、画面端に相手を投げれば、そこから14連斬が決めれることを覚えておこう。羅刹はそこから武器飛ばしなどにつながるので、これが狙えるときは絶対にはずせない。

次に、画面中央で投げた場合だが、このときには、前投げなら、ほとんどの場合、武器飛ばしが確定するので狙っていこう。



前に投げたら、すぐさま武器飛ばし。セオリー。

なので、やはり画面端にて投げを決めたら、積極的に14連斬を狙っていき、なるべく自分を怒り状態にしておきたいのだ。

また、防御くずしから決まる連続技を、表にまとめてあるので、そちらも参照してもらいたい（本誌からの再録になるが）。



ガルフォード、天草には、前投げ→14連斬。知っとけ。

特筆したいのは、ガルフォードと天草に限定で決まる、前投げからの14連斬。これを覚えておくと、この2人に対しては、怒りやすく、試合を有利に進めることが出来るだろう。

また、前投げから立ち大斬りのスカる4キャラに対しては、逆にしゃがみ大斬りが決まるというのを覚えておこう。しゃがみ大斬りは、立ち大斬りよりも減るので、この4キャラにはきちんと狙っていこう。

基本で覚えておきたいことはこのくらい。あとは、修羅、羅刹ごとの必殺技の使い方を、このあとで説明しよう。

千両狂死郎の戦法

さて、では修羅の説明に入ろう。修羅の特徴は、やはり飛び道具の大津波があるということと、蝦蟇地獄の存在が大きい。

大津波の使い方

大津波は、主に飛び道具を持った相手と戦う場合に威力を発揮する。

特に対羅刹十兵衛などの飛び道具～跳ばせて落とすタイプのキャラと戦うときには、飛び道具で押されて飛び込むことのないように、こちらも飛び道具で押し返すことが重要なのだ。

また、当て身をよく狙ってくるキャラにも効果がある。

小突きを出してくると思って当て身しているキャラに、かわりの牽制として大津波がいいだろう。

防御崩しからの連続技

	立大斬り	鬼の舞	血肉の舞	[illegible]
覇王丸	○	○(前)	○	○(前)
幻十郎	○	○	○	○(前)
ナコルル	○	○(前.端)	○(前)	○(前)
リムルル	○	○(前.端)	○(前)	○(前)
服部半蔵	○	○	○	○(前)
ガルフォード	×	○(前 後は端)	○	○(前)
橘右京	○	○(前)	○	○(前)
タムタム	×	○(前)	○	○
千両狂死郎	○	○(前)	○	○(前)
シャルロット	○	○(前)	○	○(前)
柳生十兵衛	○	○(前)	○	○(前)
天草四郎時貞	×	○(前)	○	○(前)
首斬り破沙羅	○	○(前)	○(前)	○(前)
風間火月	○	○(前)	○(前)	○(前)
風間蒼月	○	○(前)	○(前)	○(前)
緋雨閑丸	○	○(前.端)	○(前)	○(前)
花諷院骸羅	×	○(前)	○	○(前)

蝦蟇地獄の使い方



そうそう、このように飛び道具で押していけばいいのだ。

小突きの牽制と合わせて使うと強力なのが、この蝦蟇地獄だ。

基本的に小突きで牽制しつつも、相手の反撃を先読みして、小突きのかわりに蝦蟇地獄を出すと効果がある。

相手が、斬りなど地上技で反撃しようとしている場合には、ほとんどの技を吸い込むように決まるぞ。

また、相手が離れて飛び道具を出した場合にも、この蝦蟇地獄があると、相手の飛び道具をスカしつつ蝦蟇地獄を決めることが出来るのだ。これは知っておいて損はない。

この蝦蟇地獄は下段攻撃になっているのでいきなり出

千両役者 狂死郎 決めろ！炎の宴舞 鬼の舞!!

千両役者への道はかくも険しきモノなり その1

ここでは、狂死郎の対戦で、これはキツイと思われる対戦をピックアップして、体験談をもとに紹介してみたい。

こんな戦法を取られたらキツイ。というのを知っておくことも必要だ。

第一の刺客 骸羅現る

あれはまだ、天草が発売されて間もない頃、14連斬からの血肉の舞を覚えた私が、意気揚々と羅刹狂死郎を使っていたころの話だ。

対戦台には、蒼月がいた。まだ蒼月には負けないと思い乱入する。やはりまだ使い慣れないらしく、蒼月には楽に勝利。

しかし、次に、その蒼月の友人らしき人物の使ってきたキャラが、骸羅だった。

私は骸羅の恐ろしさは多少は知っていた。しかし、このあとその真の恐ろしさを思い知らされる結果になろうとは、私は予測だにしてなかった。

修羅骸羅の対空は、「つかまえた！」である。どんな跳び込みをも落とす最強クラスの対空。骸羅に対しては、どんなことがあっても跳び込むことは出来ない。

私は小突きで牽制する戦法を取った。しかし、相手はガンガン跳び込んで来るので、さすがに画面端に来て、骸羅と接近してしまう。

骸羅のジャンプ攻撃をガードして、私が接近戦を嫌がり、小突きで追い返そうとするやいなや、骸羅は、その小突きをガードして…「つかまえた！」

しまったと思ったときにはもう遅く、更に追い打ちまで喰らってしまう醜態。

あせって、起き上がりにまた小突きを出してしまったら、またもや「つかまえた！」と来る。

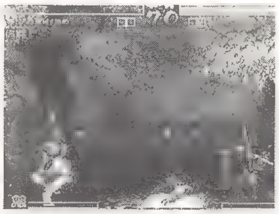
相手はいい気になって、私の目の前でずっとガード姿勢を保っている。ジャンプは出来ない、突きは出せない、さあどうする？

結局、その試合はボロ負け。不甲斐ない結果に終わる。

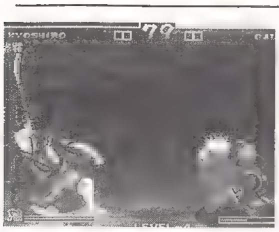
私はここで、羅刹狂死郎の宿命を感じてやまないのであった。



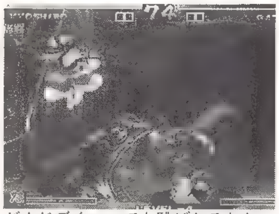
うっかり骸羅に近づかれた。小突きをガードされたら…



骸羅はリバーサル気味に「つかむぞ～」で反撃。避けれませんて。



小突きで牽制して、そろそろ反撃してきそうなところで…



がまじごく～。でも跳ばれるとヤバいぞ。

すと、相手は距離が離れているので立ちガードしている場合が多く、喰らってくれることも多い。ジャンプするのも、出始めにちょっとかけになっているようだ。

ただし、ガードされたり、スカして跳び込まれたりすると、ヒドイ目に合うので覚悟して使うように。

その他の技

あとの技では、血煙ぐらいしか使える技はない。

火炎曲舞はダメージも少なく、ガード後に反撃されるし、跳尾獅子もガードされるとスキが大きい。

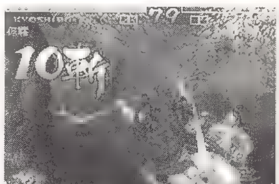
血煙は、うっかりジャンプしてしまって、相手に下をくぐられた場合に使うと効果がある。相手が投げに来ていれば当たってくれるだろう。

しかし、ガードされれば、他の技同様、反撃はまぬがれないので、それほど頼れる技ではない。知っている相手に連発は禁物だ。

あとは、バックダッシュ血煙が中段判定になっているので、それを使おう。相手の起き上がりに近づいていって、さも足払いを重ねるような振りをしてから、おもむろにバックダッシュ血煙を出せば、割と喰らってくれるぞ。ガードされてもリスクが少ない。

ちなみに、鬼の舞は、素で出しても喰らってくれる人はいないと思うので、14連斬から狙うようにしよう。

ただし、BBCからの鬼の舞は実戦的ではないので、本当に狙うなら、14連斬を入れて、途中で止めて投げにいき、前に投げてから鬼の舞を決める、といった工夫が必要だ。



14連斬が決まったら…



怒りがあるなら、途中で止めて投げに行こう。



スルいとは言わせない。これがセオリーだ。バレたらダメ。

千両役者への道はかくも険しきモノなり その2

第二の刺客 逃げガルフォード君

私がゲーセンに対戦しに行くと、修羅ガルフォードが居合わせていた。私は、羅刹のガルフォードとは結構対戦した経験があって、しかもあまり負けた経験もなかったので「まあ、ガルフォードなら勝てるだろう」くらいの軽い気持ちで乱入したのであった。

しかし、ここで修羅と羅刹のガルフォードの決定的違いというものを、深く考えていなかったことが、いま考えると、軽率であったと思う。

そのガルフォードは、プラズマブレード→パピー→パピー→中斬り→パピーという感じの単純な攻撃パターンだったのだが、羅刹狂死郎にはあまりにもつらい攻撃だった。

自分の状況が有利だろうが不利だろうが、ひたすらにその攻めを繰り返すガルフォード。チャンスが来ると接近してきては、しゃがみ小斬りを連打して、再び定位置まで下がって犬を撃つ。

こちらが攻めていくと、消えて逃げられ、最後には分身～防御くずし→しゃがみ大斬りまで喰らった。

そのあとはもう攻めきれずに判定負け。こんな風に戦われると、狂死郎はいとも簡単にくずされるのだ。

狂死郎は攻めが弱いということを証明するには十分過ぎるこの試合。この時点から、私は羅刹狂死郎から修羅狂死郎に乗り換える運びとなる。

「逃げ逃げガルフォード君」ただの負け惜しみともいえる言葉を小声で発し、ゆっくりと席を立つ悲しい後ろ姿が、そこにはあった…



足の速いヤツと追いかけっこしてらちがあかない。ダメ。

狙え 対空 血風独楽！

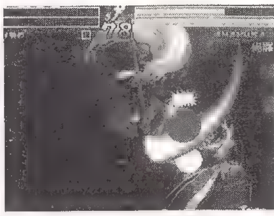
千両狂死郎

羅刹千両狂死郎の戦法

羅刹のほうは基本となる必殺技が血風独楽しかないので、牽制する技がしゃがみ小突きしかないのが悩みの種。

血風独楽

対空兵器はこれですべてまかなえるくらいの、高い対空性能を持っている。更に、ジャンプ攻撃をガードされてしまったときの反撃防止技として出したり、相手のジャンプ攻撃をガードしたあとにリバーサル気味に出してみたりすると効果的に使える。当たりは強く、万が一ガードされてもそうそう反撃は受けない（後ろに大きく跳ね返る）。



ジャンプ攻撃をガードされたら…



着地で血風独楽を出すと効果的。ガードされてもOK。

なので、羅刹は、この技を頼りに、多少無茶な攻めでも攻めて行くしかないだろう。羅刹のポイントは14連斬からの武器飛ばしなので、そのためには接近して14連斬を使わないと話が始まらない。

14連斬を狙うのは、ジャンプ攻撃をガードさせてから回り込んだり、画面端に投げたりしたときに狙おう。

その他の技

狂死郎宴舞は、ガードされたらおしまいなので、絶対に決まるとき（反撃時）くらいしか使えない。

八岐大蛇は全然ダメ。ガードさせての削り量も少ないし、出も遅い。ガードされてからの反撃は、ジャンプ攻撃すら入るというありさま。

血肉の舞については、連続技にするのが一番確実だ。投げから、14連斬から、あと一番使用頻度が高いのは、怒り爆発時の連ね斬りから狙っていくのが一番多いだろう。

連ね斬りから一閃を狙うより、武器を飛ばして有利になったほうがいい場合は当然として、あと連ね斬りでゲージがなくなって一閃がでない場合にも、血肉の舞を入れればそれなりのダメージを見込めるのが大きい。あと、血肉の舞はガードさせても削りダメージがとても大きいので、相手の体力が少ないときに、トドメ用の削り技として使える。ただ、それで確実にトドメを刺せないと、反撃で後ろに投げられて画面端になるので、大逆転される危険性アリ。



ゲージがあと少しでも、連ね斬りが当たったら…



そのあと血肉の舞確定。ゲージなしで出る。



最後の削り技には持ってこい。使っとけ。

千両狂死郎に幸あれ

なんか、新作が出るたびに弱体化が進んでいるような気のする千両狂死郎。昔は強さとお手軽さが売りのキャラだったのに、今やそうとう偏屈な人しか使ってくれないキャラに成り下がっている。

狂死郎はこのまま下位キャラに収まってはいけないキャラだと思うので、狂死郎使いの人は頑張って汚名挽回してもらいたい。全ての狂死郎使いに幸あれ。

その日は、修羅になって初めて対戦しに出かけたときのことだった。

千両役者への道はかくも険しきモノなり その3

ナコルル十兵衛連続攻撃

始めに乱入したのは、ナコルル。ナコルルには羅刹の時結構勝てたので、別段危険は感じていなかったのだが、そのナコルルは今まで出会ったナコルルとはひと味違った。

私がいつものようにしゃがみ小突きで牽制していると、そのナコルルは、恐ろしいことに、こちらの牽制を気にも止めずにアンヌムツベを出してきたのだ。

結果、そのアンヌムツベは大正解で、狂死郎の牽制に対しアンヌムツベは平気な顔して突っ込んでくるのである。

小斬りを出すと、なぜかことごとくアンヌムツベとかち合いガリガリ体力が減っていく。「さすがはアンヌムツベ！」と思い、危険を感じ小突きを出すのをためらった。

しかし、それが私の第二の間違いだった。その次の瞬間、私はナコルルのダッシュ投げによって捕まっていたのである。しかも、そのあとはダッシュ小斬り→アンヌムツベを入れてくるしたたかさ。

たまにアンヌムツベをガードしても、そのあと間合いを離そうとした2発目の小斬りのところにちゃんとアンヌムツベを入れてくる。

結果、5～6回負けて、やっと勝てたと思ったら、今度は羅刹ナコルルの前狼→ジャンプ狼の連係にぼろ負け。こいつは参ったって感じだ。



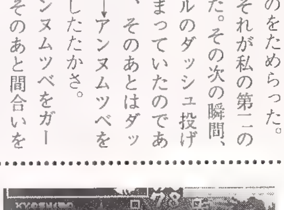
かち合っても小斬りの判定負け。参った。

あきらめた私は、今度は十兵衛に乱入する。十兵衛は割と勝てそうな予感がするぞ。

だがしかし、十兵衛の戦法は、中斬り→水月刀一辺倒。ヤバい人に乱入してしまったらしい。

たまらず跳び込めば、「どうじゃー！」と当て身されて激減り。当て身が怖くなってスカしで跳び込めば、今度はジャンプ大斬りで落とされる。

こちらも蝦蟇地獄や大津波を使いたいのだが、なかなかスキを見せてくれず、決めることが出来ない。何とかスカし投げ→大斬りを2～3回決めて1本取るも、結局負けてしまった。



水月刀ー水月刀ーカキーン水月刀ー。もうかんべんしてくれ。

「渡る世間に鬼ばかり…か」私は狂死郎の敵の多さを再確認すると、足早にその場を立ち去ったのである。

そして今、この戦績が、単なる私の実力不足でないことを祈りつつ、この原稿を書いている途中である。

終

対戦攻略

橘右京

担当：N. O

攻めの主軸はダッシュ攻撃

　はじめに修羅、羅刹の両者に共通した基本戦法から入っていこう。

　概念的に説明すると、今作品での右京はダッシュからの攻めが基本になる。まずはこまめにダッシュとストップを自在に繰り出せるように練習しよう。これは今回の右京の攻めの主軸となる「ダッシュ大斬り」を当てていくための布石となる。ダッシュ大斬りは技の出が早いうえに硬化も短く、リーチが長いという優れものだ。

　まずスタート時くらいの間合いでダッシュ、ストップ、バックステップを繰り返し、ダッシュ大斬りを当てやすいように動き回ろう。

　もし右京側がバックステップしたときに相手が技を空振りしたら、迷わずダッシュ大斬りで突進する。



前後ダッシュ、急停止などをからめてダッシュ大斬りを当てやすい状況をつくる。

　うまくダッシュ大斬りをヒットさせると、相手の目前で止まることができる。ここから2択、3択をかけていこう。

　基本的にダッシュ大斬りヒット後は相手のほうが一瞬早く動けるようになるため、ここからは迅速に行動しなければならない。

　相手プレイヤーの反応速度や癖にもよるが、次に取れる選択肢としては以下の3つが挙げられる。



ダッシュ大斬りヒット後は僅かに相手のほうが早く動ける。つぎに出す技に迷うな！

①牽制攻撃
②昇りツバメ返し
③防御崩し

　このなかでもっとも効果的なのが牽制攻撃。この技は立ちガード不可ということと、ヒット後に唯一右京のほうが相手より先に動けるという利点がある。

　そしてなにより、牽制攻撃から最速で昇りツバメに繋ぐことができるのが大きい（連続技のページ参照）。

　牽制攻撃→昇りツバメは決め打ちで出さなければならないので危険な一面もある。しかし相手側からすれば、ガードをしゃがみから立ちに一瞬で切り換えなければならず、しかもこちらはダッシュ大斬り後に直接昇りツバメを出すという選択肢もある。

　こちらが直接昇りツバメを出した場合、相手は始めから立ちガードしていなければならない。これはどうみても右京側に有利な状況といえる。

　この間合いのこの状況にもちこむにはダッシュ大斬りがもってこいの技なのである。逆にいえばこのツバメ2択状態に持ち込むためにダッシュ大斬りを出すといっても過言ではない。



昇りツバメを警戒して頑なに立ちガードする相手には、牽制攻撃から…

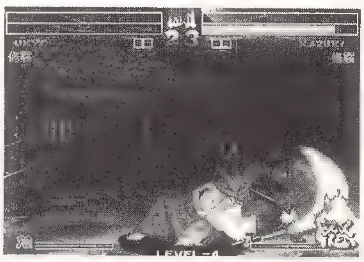


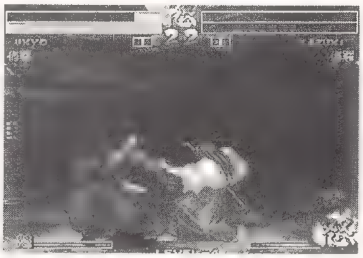
最速の昇りツバメが連続技になる。

　3番目に防御崩しを挙げたが、これはくらい投げを防止するため。利点の多いダッシュ大斬りだが、ひとつだけ欠点が存在する。

　ダッシュ大斬りは当てどころが悪いと、逆にくらい投げされてしまうことがあるのだ。むしろ、ダッシュ大斬り中からお互いがレバーを入れたままボタン連打してどちらが先につかむか微妙、といったくらい。右京戦を熟知している相手と闘うと、ダッシュ大斬りを当ててもくらい投げしてくる。

　こうなるかどうかは、ダッシュ大斬り後の距離で決まるので、なるべくくらい投げされない間合いで止まるように技を出していくことが大切だ。





ダッシュ大斬りからの防御崩しはくらい投げ防止が目的。躊躇した瞬間、こちらが逆に投げられてしまうぞ。

当て身の効果的な使いかた

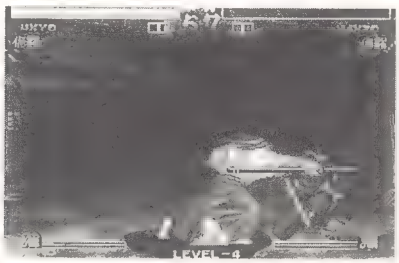
　ダッシュ大斬りがメインで攻めるのだが、この技はガードされると弾かれモーションが出て隙ができてしまう。遠ければ反撃は受けないが、相手の目前で硬化してしまうと危険だ。

　しかし「右京のダッシュ攻撃はガードしたら反撃できる」と思って技で返してくる相手には、当て身を用いてみるといい。

　技をガードされたときに出る弾かれモーションは、コマンド技で硬化の後半部分をキャンセルすることができる。ただしダッシュ大斬りだけでは硬化をキャンセルしても隙が大きいため、当て身が間に合わないこともある。

　そこで、こちらの攻撃を打撃で反撃してくる相手にはダッシュ小斬りも交えていく。ダッシュ小斬りなら、ガードされてもダッシュ大斬りより隙が小さいので、相手の反撃を当て身で返すことができるぞ。

　当て身で相手を硬化させたら、その隙に攻撃しよう。普段はしゃがみ大斬りか、間合いが近ければ昇りツバメ。怒り爆発時なら一閃がベストだ。



ダッシュ大斬りで接近、二択で攻めろ！

橘 右京





ダッシュ小斬りをわざとガードさせて、硬化キャンセルで当て身を狙う。怒り爆発時なら当て身後に一閃!!腕に自信があれば「連ね斬り×2→中斬り→連ね斬り×2キャンセル必殺技」のチャンス。

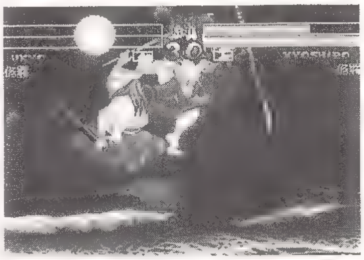
ダッシュ攻撃以外で相手の攻撃を誘う方法

似たようなテクニックで当て身を使わず技をガードさせて相手の反撃を誘い、昇りツバメで返す戦法もある。「相手の技をガードしたら、とにかく技を出す」というタイプのプレイヤーは意外に多い。特に本作品ではほとんどの技がガードされた場合、ガードした側が先に動ける。つまり基本的に技をガードされると、攻撃の優先権は相手に移るからである。だから「相手の技をガードしたらとりあえず技を出しておく」というのは有効な手段になるのだ。

この意識を逆手に取れば技をガードさせて相手の技を誘い、攻撃判定の発生が全技中でも最速レベルの昇りツバメ返しで返り討ちにすることが可能だ。技をガードされると相手のほうが先に動けるのだが、相手の出す技より攻撃判定の発生が早い技で逆に潰すという右京ならではの戦法である。

対空技について

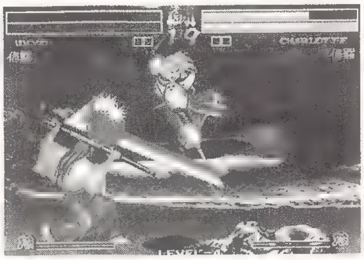
相手の跳び込みを返す対空技は、右京の場合ジャンプ大斬りがいい。相手との間合いと角度によって、垂直かバックジャンプを使い分けよう。



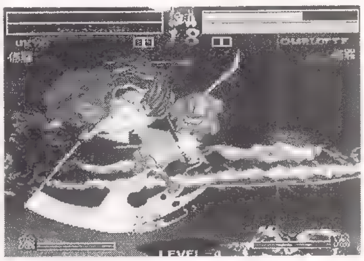
対空は垂直 or 後方昇りジャンプからの大斬り。

ただしやってはいけないのが前方ジャンプの大斬り。右京のジャンプは全キャラ中ナンバーワンの滞空時間となっている。相手の跳び込みを前方ジャンプ攻撃で返しても、相手の方が先に地面に着地してしまい反撃を受けてしまうのだ。前方ジャンプで返すというときは、間合いは遠めのはず。そういうときは前方ジャンプからのツバメ返しが有効だ。これならダウンを奪えるので、反撃されることはないぞ。

このほか、ガード時間が極端に短いというシステムを利用した簡単な対空技を紹介しよう。相手のジャンプ攻撃の打点が少しでも高いと判断したら、そのときは地上で立ちガードしてすぐ昇りツバメ返し。これで相手がジャンプ攻撃をガードされてから着地するまでの僅かなあいだに昇りツバメがヒットする。それだけ昇りツバメの攻撃発生は早いのだ。



相手の打点が少しでも高ければ…



ガード後に昇りツバメで、相手が着地するまえに空中で反撃できる。

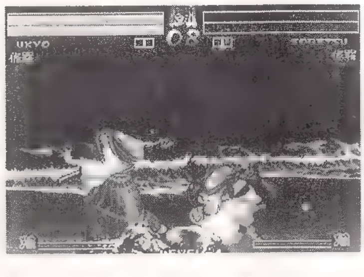
起き攻めもツバメ返し

前作「斬紅郎無双剣」ではできなかったが、本作品では「バックステップツバメ返し」が復活している。やりかたはバックステップ中にコマンドを入れてもいいし、予めコマンドを入れておいてバックステップした瞬間にボタンを押しても出すことができる。

「真侍魂」では、ツバメ返しを出すと火の鳥が飛んだので飛び道具として重宝した。しかし「斬紅郎無双剣」以降、この火の鳥は無くなったためにバックステップツバメ返しを使っている人は見かけなくなってしまった。それではこのテクニックはもう必要ないのかというと、そうではない。

実は起き攻めで役に立つのである。システムに「回転起き上がり」というのがあるが、相手がこちら側に回転起きしてきたときにその効果を発揮するのだ。

まず相手をダウンさせたら、1キャラほど離れた間合いで起き上がりを待つ。ここでこちらに回転起き上がりをしてきたら、一緒にバックステップしてツバメ返しを出そう。するとちょうど前転が完了したところに、ツバメ返しを重ねることができるぞ。このとき相手がしゃがみガードしていれば、見事ツバメ返しがヒットする。これをうまくやるコツは、事前に相手の回転起きに牽制攻撃→昇りツバメの連続技（または牽制攻撃）を重ねておこう。つぎの回転起き後は、ついしゃがみガードしてしまうだろう。



前転起きを攻めるには一緒にバックステップで下がって…



ツバメ返し!!特にしゃがみがちな相手に決めやすい。

対戦攻略

相手の技に、カウンター！朧刀を合わせろ!!

修羅篇

朧刀を組み込む

修羅の右京は連続技が容易なキャラで、相手の技の隙を狙うのに適している。近距離立ち中斬りキャンセル中朧刀が安定して入るので、毎回一定した攻撃力が期待できるのだ。

朧刀は返し技だけでなく攻めにも使える。スタート時くらいの少し離れた間合いから出して、先に攻撃を始める分身の無敵部分を生かしてカウンターを狙っていこう。

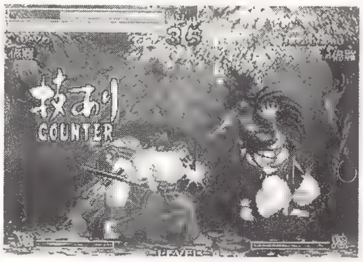
基本的に朧刀はガードされると反撃を受けてしまうが、これを「共通対戦基本戦法」で説明している予約入力による「硬化キャンセル」でごまかすことが可能だ。

中は2段、大は3段攻撃だが、おもに使用するのは小。それも技の先端を当てるようにする。中と大ではそれぞれ間に無敵必殺技で割り込まれることがあり、さらに大はすこし離れただけで3発めが空振りしてしまうので気をつけよう。先端部分だけ当てていけば相当反撃されにくくなるが、さらに硬化時間を短縮したければ昇りツバメを入力すればOK。

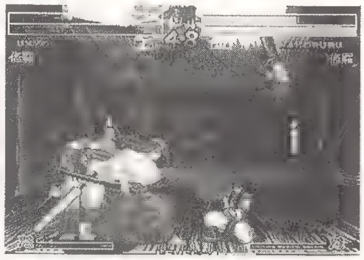
下手に手出ししたりしゃがむ相手には、予約入力による最速のツバメが襲いかかるわけだ。

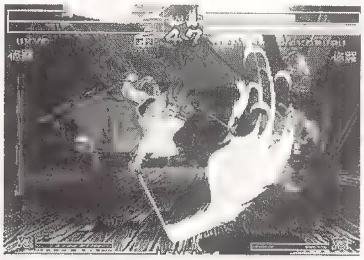

ガードされるとこちらが危険。出すときは技の先端をガードさせよう。


このくらいの間合いで前後に動きつつ…



端を背にしているときには積極的に狙っていく。


ここで反撃してくる相手には…


予約入力を使った最速の昇りツバメを試みよう。相手が反撃に遅れれば、こちらが打ち勝てるぞ。

朧刀はこのほか、ダッシュ小斬りのあとに出してもいい。

ガードされた場合のことを考慮して、ダッシュ小斬り中からレバーを↙⬇↘➡と入力してAボタンを適度に連打しておこう。すると「ダッシュ小斬り→小朧刀→昇りツバメ返し」というコンビネーションを自動で出すことができるぞ。

ささめゆきで削る

修羅のささめゆきは、じつはガードされても最後のほうが大幅に空振りしない限り反撃を受けない。これを利用して削りに用いるのが有効だ。ただし技の出はお世辞にも早いとはいえないので、相手の前転起き上がりに重ねるようにして出すといい。


修羅のささめゆきは羅刹と違って反撃されにくい。削りメインで使っていこう。

修羅の対戦における戦法

基本的に修羅の戦法は「共通対戦基本戦法」のところで述べた闘いかたに、右記のような必殺技をからめていく。朧刀は基本的にガードされると反撃を受ける技だが、予約入力による硬化キャンセルを駆使して使っていこう。ガードされると反撃が入るというデメリットは、逆に相手の技を誘えると考えてうまく利用したいところだ。こういう技は理論上は危険なのだが、実戦では硬化キャンセルによるツバメ返しを当てやすい。そもそも最速のタイミングで出すこと自体難しいので、朧刀の隙を極端に恐れる必要はないぞ。

ダッシュの小or大斬りに朧刀を交えていく割合は、相手キャラによって決めるといい。地上戦主体のキャラには有効だが、ジャンプで跳びまわるキャラに朧刀は危険だ。跳び込まれるとまだ後方にいる本体の右京を攻撃されやすい。朧刀中に攻撃を受けるとカウンターを伴ったダメージを受けてしまうので、相手のタイプが地上型かジャンプ型かをよく見分けることが重要だ。


朧刀は上空に対して特に弱い。ジャンプ狙いキャラに対しては朧刀は厳禁だ。

雲雀で崩して ダッシュ大斬りを叩き込め！

橘 右京

羅刹篇

オールラウンドで堅実な攻めが可能。

羅刹の特徴である飛び道具の陽炎は弾発射までの時間が長く、撃ったあとの隙も大きい。修羅では飛び道具を持った相手に苦戦するが、羅刹なら陽炎で相殺可能。しかしその隙は大きく、相手に跳び込まれやすいので使いどころが難しい。

羅刹でせっかく飛び道具があるのに近間で撃てないのは残念だが、ここは共通戦法をメインに闘っていこう。

ただ陽炎はまったくダメというわけではなく離れた間合いからなら話は変わってくる。バックステップして間合いを引き離し安全を確認したら陽炎の小を撃ち、これを盾にダッシュで追っていく。ここから接近戦に持ち込むわけだ。

ただし相手もそう易々と陽炎を出させてくれないはず。こちらのバックステップを見て跳び込んでくることもある。こういうときはバックステップしてわざと相手を誘って、昇りツバメなどで落とそう。


まずは間合いを離して…、

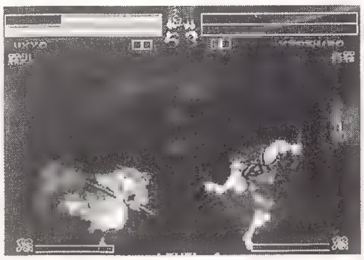

陽炎を小で撃つ。


飛び道具を盾に相手に接近!!

雲雀からの攻め 近距離戦

こうして相手に接近することができたら、つぎは近距離戦だ。相手とそれなりに近づいたら、雲雀を使って相手を崩していく。雲雀はヒットすると相手をよろけさせることができ、これに成功すると追い打ちをかけることが可能。近ければしゃがみ大斬りが入るが、大抵雲雀が入るときは間合いの関係上で届かないことが多い。こういうときは威力が低くてもダッシュ大斬りに切り換えよう。そこから「共通基本戦法」で説明した昇りツバメがらみの択一をしかける。雲雀は根元から当てるだけが能じゃない。攻め込んでいくための通過点としても使っていけるのである。

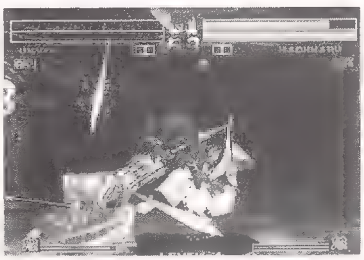

中途半端な間合いで雲雀が当たったら…、


ダッシュ大斬りで間合いを詰める。割と重要だ。

意外な対空技

右京の対空技に関しては、基本戦法のところで説明済みだが、羅刹には意外な専用対空技が存在する。それは秘剣ささめゆき・閃だ。修羅のささめゆきはまったく対空には適していないが、羅刹のものは上方に攻撃判定が大きくて当たりも強くなっている。相手のジャンプ攻撃と同時に打ち合った場合、悪くても相打ちになるほどだ。

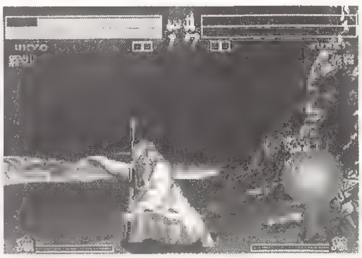
ただ欠点は攻撃の発生が遅いために、相手の跳び込みに合わせるのが難しいという点にある。そこで先ほどの「バックステップからの陽炎」で、こちらの陽炎を先読みして跳び込んできた場合に合わせるというのが有効だ。おもむろにバックステップして誘い、相手が跳び込んできたらささめゆき・閃を出そう。このとき、バックステップの後半くらいからコマンドを入力しておけばやりやすいので覚えておこう。


ささめゆき・閃でキャッチ！！


バックステップ→陽炎を先読みで跳んでくる相手には、

羅刹による戦法

ここまでの説明で分かった人もいると思うが、どちらかというと羅刹のほうが攻められたときの受けに強い。いけるときは一気にダッシュから攻め、押されたときは一度間合いを離してから陽炎を撃って仕切り直す。中間の間合いで膠着状態に陥っても雲雀でよろめかせて活路を見出せる…。あらゆる間合いから、オールラウンドに攻めを組み立てることができるのである。羅刹の基本は、共通戦法にここで説明したことを加えたものでOK。しかし、羅刹は動きをパターン化しないでその場で柔軟な対応をした方がうまくいく場合が多い。窮地に陥っても最後まで諦めないで闘おう。


修羅に比べて自由度が高いのが羅刹の特徴。動の修羅に静の羅刹。どちらを取る!?

首斬り破沙羅

担当：KAL

基礎篇

基本が大切

破沙羅は、修羅と羅刹で遠距離時の立ち回り方がずいぶん違う。ところが近距離戦になるとどちらも同じような行動をとることが多くなる。それは、破沙羅というキャラが、通常技、必殺技ともにあまり自由のきくつくりになっていないからだ。安全な遠距離にいるときは、個性のある技で得意の戦法をとれるが、近距離という危険空間に入ると、必要最小限の行動しかとれなくなる。それが、破沙羅の場合、もっとも基本的な通常技を使ったものになるわけだ。

このことをよく理解して、修羅、羅刹のどちらにも共通の戦法を習得しておくと、必殺技などの特性まで深く覚えなくても、ある程度闘えるようになるぞ。

タイミングジャンプは必ずマスターせよ

破沙羅はよくジャンプする。よくジャンプするということは、着地の隙を狙われることもよくあるということ。

しかしこのゲームには通称「タイミングジャンプ」という、着地の隙を無くすテクニックがあるので、これを使って隙なく跳び回ることができるようになる、これが破沙羅の対戦基礎の第一段階だ。



あぶない、着地を狙われる！



こんなときにはタイミングジャンプが大活躍。

タイミングジャンプができるようになるということは、単に安全性が増すということだけではなく、ある行動から次の行動へのつなぎが早くなるということでもある。ジャンプからジャンプ、ジャンプから地上攻撃……、こういったことすべてに隙の無い行動を。これが破沙羅の基本中の基本だ。

対空技を覚えよう

「サムライスピリッツ」というゲームにはあまり"対空技"というイメージがないが、あればやっぱり便利だ。というのも、あまり対空技のないこのゲームの世界では、相手のジャンプ攻撃を落とすのに自らもジャンプして攻撃する、いわゆる「昇りジャンプ攻撃」を使うことが多い。平均的に全キャラのジャンプが高く緩やかなのも、ジャンプをジャンプで反応して落としやすい理由になっている。

まぁたいていは昇りジャンプ攻撃で事足りるのだが、相手が跳ぶと思ってジャンプしたら、全然読みがはずれた、ともなると後が大変だ。ジャンプの下降中に何をされるか分からない……。

破沙羅は、これを誘うことができるのだ。

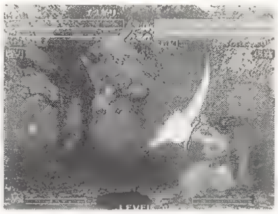
理由は、破沙羅のジャンプが速く飛距離があるからだ。

また、普段からよく跳び回るわけだが、これが誘いになっている。

すると、ここで活きてくるのが、地上から出す対空技だ。ピョンピョン跳ねる破沙羅を落とそうとジャンプした相手キャラ。このとき自分が地上にいるなら、黙って相手のジャンプ攻撃をガードするなんて問題外。対空技を出して、しっかり迎撃してやろう。

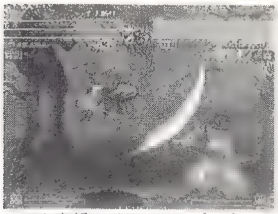


このへんからジャンプ！





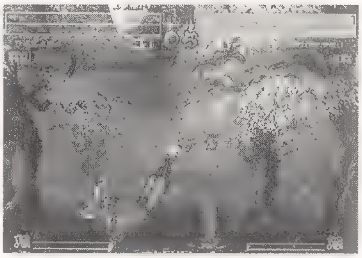
もういっちょジャンプ！今度は垂直。そして大斬り！



でまた大斬りだ。ジャンプで攻める。破沙羅の基本の1つだ。



おぉ？昇りジャンプ攻撃しようとした？



ウース。ダメです。ハズレです。

で、肝心の対空技はなんなのかというと、次のようになっている。

○破沙羅・対空技○

遠距離

●遠しゃがみ大斬り・共通・反応レベル…超早（ちょっぱや）

中距離

●立ちキック（上段蹴り）・共通・反応レベル…あ、跳んだね、ポン！って感じで（遅いとダメ）

近距離

●下をくぐる・共通・反応レベル…意外に素早く

オールレンジ

●地刺し・羅刹・反応レベル…集中してればなんとか

●バックダッシュ空刺し（大）・共通・反応レベル…心にゆとりがあれば

接近戦はたたみかけるように

接近戦になったら、小技を多く使ってたたみかけるように攻撃していこう。

主に使っていくと効果的なのが、連打の利く牽制攻撃、立ちとしゃがみの小斬り、しゃがみガードの安定を揺さぶり、テンポにアクセントをつける下段狙い（かかと落とし、しゃがみガード不可能）、それと間合いが離れてきたときに使う足払い（大足払いの方が通りがいいか？）だ。

牽制攻撃は、いつまでも連打しないで、1～2発ほど出したら素早く次の技に移行するのがポイント。

小斬りは、牽制攻撃よりリーチがあるため、牽制攻撃が届かなくなってきたときの代わりの技として使う。相手の体力があと1、2ドットというときのトドメの技としても重宝する（冗談半分、真面目半分）。

しゃがみガード安定を崩す中段技、下段狙いは、テンポが変化するところが実は一番

鬼門は近距離戦だ！

首斬り破沙羅

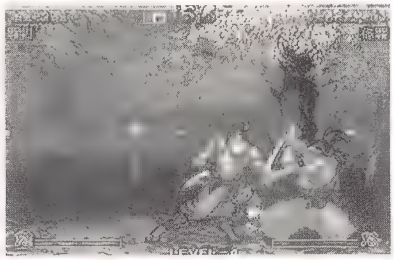
重要。時間差で襲いかかるのがいいのだ。ただしやや出が遅すぎるきらいがあるので、もう少し早く攻撃をつなげたい、というときは、全キャラに備わっているシステム中段・不意打ちを使おう。

不意打ちは、出は下段狙いより早いかわりに、技後の硬直（スキ）が若干長い。逆に下段狙いは出が遅いかわりに硬直が短くなっている。こういったこまかな技の使い分けもおもしろい部分なので、接近戦のラッシュで指が動くようになってきたらこだわってみよう。

足払いは、牽制攻撃や小斬りを当てていって相手キャラとの距離が開いてきたら、近距離戦のラッシュの〝締め〟に使ってみよう。当たって転べばそのまま小追い打ちが入るし、再び起き上がりを攻めることもできる。ガードされたら、一端バックジャンプで逃げるなり、ガードで相手の出方をうかがうのがいいだろう。



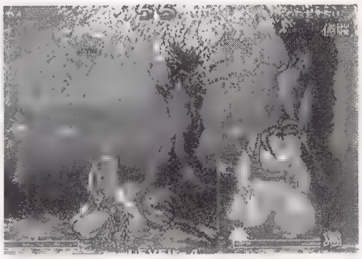
毎回連続で跳ばずに、地上のラッシュにもちこむ手もある。



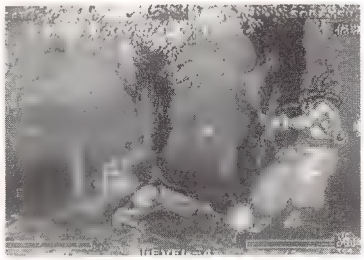
牽制攻撃のあと、地獄突きで1発突いておいたりして…



再び牽制とか下段狙い。下段狙いは移動攻撃なので便利。



そしてすぐまた出の早い牽制できざんでおいて……



離れてきたら足払い、とか。あくまで一例だ。

ジャンプ攻撃とダッシュを絡める

ここまでは、ジャンプ攻撃と地上の技の使い方、ラッシュのかけ方などを別々に説明してきたが、対戦で問題となるのは、これらの配合のしかただ。ジャンプ大斬りを地上の相手にガードさせたあとすぐまたジャンプ大斬りにいく、というのはひとつのパターンとして有効だが、いつまでもこれでは進歩がない。

接近戦になったら、距離が離れるまで牽制攻撃を連打するのもこれまたひとつの選択だが、ずーっとこれでは行動パターンがバレテしまう。

それぞれの戦法をどのへんで、どれくらい混ぜていくのか。これのセンスと判断力が、勝負をわけるといってもいい。

例えば前ジャンプ大斬りを地上の相手にガードさせて、次にどうするか。

考えつきやすいのは、すぐに垂直ジャンプして大斬りを出すという選択か、相手の抵抗を怖がっての牽制攻撃連打だろう。どちらも有効な選択だ。だが、例えばここで、1発だけ牽制攻撃を出して、それから垂直ジャンプしたらどうか。

これだけでも、今後相手プレイヤーにあたえる情報量はかなりのものになるはずだ。次はすなおに連続ジャンプしてもいいわけだし、牽制攻撃などを混ぜずにおもむろに不意打ちにいったりする手もある。

この「ジャンプ攻撃と地上攻撃の配分」は、各自で組み立てていくしかない部分なので、実戦を繰り返して自分流の流れを築き上げてほしい。

それでは最後にひとつ、これもうまく混ぜていけるようになると戦力倍増！のネタを覚えておいてほしい。

それは「ダッシュからの投げ」だ。

「なんだそんなことか。このゲームなら当たり前のことじゃん」というなかれ。これまでに説明してきた戦法、特に近距離でのラッシュの本当の目的は、「投げに行きやすくする」というものなのだ。

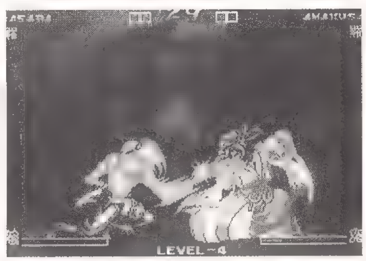
破沙羅はジャンプ大斬りと、地上の大斬りが入らないと、はっきりいって勝ち目のないキャラだ。

接近戦の固めとかいっても、牽制攻撃や地獄突き（小斬り）がぴしぴし当たっている程度ではダメージなんてたかが知れている。

そこで、投げだ。投げさえ入れれば、ある一定のダメージをあたえることが確定したようなもの。この投げに行きやすくするために、ラッシュやジャンプ攻撃の組み合わせに幅をもたせ、動きを読まれないようにするのだ。

投げにいく行動そのものも、ダッシュからだけでなく、牽制攻撃1発からいきなりとか、ダッシュ投げに見せかけてダッシュ攻撃を出すなど工夫を凝らすことが可能だ。

ただ「すべては投げのために」ではないということは、理解しておいてほしい。



牽制→地獄突きなどから……



突然ダッシュ投げ。下準備がモノをいう。



ダッシュ攻撃でも良かったかも！？

鵺魂を盾にしよう！

修羅篇

やることは多いが連続技は乏しいのだ

修羅は前作「～斬紅郎無双剣」のときのイメージをひきずる、距離を問わない忙しさが特徴的なキャラだ。

遠距離では、基本戦法に「鵺魂（飛び道具）を出す」を加えることができる。この必殺技は、出るまでがあまりにも遅すぎて、画面の端～端近く離れていないと安心して出すことができない。

しかし出てしまえば強力だ。この弾はゆらゆらと誘導していくので、相手キャラの行動に制限を加えることになる。くわえて、今作では空中ガードが無いので、放物線を描くように飛んでいく弾道のおかげで、対空防御がほぼ完璧になるのだ。鵺魂を出して自分は対地に専念する、もしくはこれを盾に跳び込むのがいいだろう。

出し所は、先にも言ったように端～端くらい離れているときや、相手をダウンさせて、起き上がる前など。遠距離時の行動の起点は鵺魂を出してから、というのも極端だが悪くはない。

距離を選ばずに突然攻撃できる影縫いは、一見強そうだが、判定の小ささと微妙な出の遅さのせいで、実際にはなかなか当たらない。やはり上から下へ向かって攻撃するのがよくないのか、蒼月の水柱のようにはいかない。

出し所は、遠距離で鵺魂を出したあととか、連続技の最中だ。

以上の2つはおもに遠距離戦で活躍してもらうことになる必殺技だが、次の必殺技は近距離戦、それも至近距離での闘いで重宝する。



前進して大斬りや中斬り、ジャンプ攻撃などを狙ってみよう。



本当は常に出していたい。これを盾にするのだ。

接近戦の最大目的友引

相手キャラを地中に引きずり込んで切り刻み、大ダメージをあたえる投げ必殺技、友引。前作とは違って威力があるので、ジャンプなどでかわされるリスクを負ってでも狙っていくべき必殺技だ。

基本ページ（前の2ページ）でも触れたが、破沙羅というキャラは、普通にやっていたら決め手に欠けるキャラで、ジャンプ大斬りか立ち大斬りがヒットしないと、ほかに相手にダメージをあたえる術が無いため苦しい闘いになる。

しかしこれは、ぴょんぴょん跳び回ってジャンプ大斬りを出しまくり、接近戦になったら牽制攻撃を連打するといっただけの闘いかたの場合。接近戦での立ち回りかたに気を配り、下段狙い・不意打ちやダッシュ攻撃を混ぜて多彩な攻めを展開していけば、必ずチャンスは訪れる。

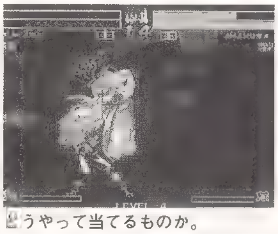
その1つが、友引を混ぜた接近戦だ。

友引は、破沙羅の小技が届く間合いであれば、はっきり言っていつ、どこで出しても構わない。とはいえ、やはり相手の意表を突くかたちで出していけるのが理想。

では、友引を狙うシチュエーションの例をいくつか挙げてみよう。

ジャンプ大斬りのあと

ジャンプ攻撃のあと、着地と同時に吸ってしまう。あまりにもダイレクトなので、結構意表を突くことが多い。



？うやって当てるものか。

ジャンプ大斬り→牽制攻撃のあと

下段狙い→牽制攻撃のあと

要するに接近戦になったら牽制攻撃を一瞬だけ見せ、「また連打ね」と思わせておいて吸う。

牽制攻撃→地獄突きのあと

ジャンプ大斬り→牽制→牽制→ちょっと歩き地獄突き、などのあとに吸う。

ダッシュから

ダッシュ中にコマンドを入力しておいて、少し離れたところからいきなり吸いにいく。コマンドを失敗しても投げになるように、Cボタンを使うといい。

回り込みのあと

ジャンプ攻撃や下段狙いなどから思い出したように回り込みを使い、相手の反対側にいくと同時に吸う。

連続技を覚えよう

友引を確実に決めていければ必要ないが、投げとC＋D→BBCからの連続技は、覚えておいて損はないぞ。

破沙羅の修羅は、投げからの攻撃で安定しているものがなく、相手キャラによって使い分けていかなければならない。多少面倒だが、表を見て、せめて自分の苦手なキャラに決まる分だけでも覚えてしまおう。

	BBC→中央・画面端	投げ後	備考、及びその他に入るもの
天草	◎	易　近大	前のみ少し歩き14連　前は中、後は小中 後ろのみ少し歩き**中**→中
タムタム	中、中	易　近大	後ろのみ少し歩き**中**→中　前後共小中
蒼月	◎	ダッシュ大	後ろのみ　中
火月	◎	ダッシュ大	後ろのみ　中
シャルロット	◎、小	△ダッシュ大	後ろのみ近大OK　後ろのみ**中**→中 前は中、後ろは小中
ナコルル	◎、小	ダッシュ大	後ろのみ　中
幻十郎	小、小	ダッシュ大	後ろのみ割と歩き**中**→中OK 後ろのみ　小中
覇王丸	◎、小	ダッシュ大	後ろのみ割と歩き**中**→中OK 後ろのみ　中
リムルル	◎、小	ダッシュ大	後ろのみ　中
骸羅	◎	易　近大	前も後ろも　中
右京	◎、小	△ダッシュ大	前のみ近大OK　後ろのみ　小中
ガルフォード	◎、小	ダッシュ大	後ろのみ**中**→中　前は小中
閑丸	◎、小	ダッシュ大	後ろのみ　中
狂死郎	◎	ダッシュ大	後ろのみ　中
半蔵	◎、小	ダッシュ大	後ろのみ　小中
十兵衛	◎、小	ダッシュ大	前も後ろも　小中
破沙羅	◎、小	※ダッシュ大	後ろのみ割と歩き**中**→中OK 前も後ろも　中

◎=小+中　小=影縫いの小　中=影縫いの中　**中**=近立ち中斬り　大=近立ち大斬り

多彩な動きで勝負！

首斬り破沙羅

羅刹篇

攪乱するのに必要なのは落ちついた心

破沙羅の羅刹には、自分の分身を送り出して相手の混乱を誘う、影騙しという必殺技がある。友引のようなコマンド投げの無い羅刹は、いよいよ本当に「動きのバリエーション」で勝負することになるわけだが、これが大きな味方となってくれるかどうかは、プレイヤーの機転によるところが大きい。

はじめのうちは、とりあえず遠距離からA分身かD分身を出すだけにしてみて、相手が分身に対してどう反応するのかをよ〜く見ておこう。そしてどのへんの分身を嫌がっているのかを、早い段階で見抜いておく。

A分身に反応しておもわずジャンプしてくる相手は、普段から対空を昇りジャンプ攻撃でまかなっている可能性の高い人だ。なかには、こちらが跳ぶのを待って、それを落とすのを狙っている人もいるだろう。

このタイプの相手には、対空技の上段蹴りや下をくぐっての投げ、近距離大斬りを決めるチャンスがある。距離が離れているときは、遠立ち大斬り、しゃがみ大斬りを出していって、これが当たる可能性の高い相手ともいえる。

D分身に反応して垂直ジャンプしたり、なにか必殺技でも出す人は〝手のはやい人〟か、単に落ち着きのない人である可能性が高い。こういう相手には、近距離からの分身は控えめにしておくのが得策。あまりに素直に技を出されて、本体もろともやられてしまうことがあるからだ。むしろ基本に忠実に、普通に闘ったほうがいい結果を出しやすいだろう。

さて、相手の反応が少しでもわかったら、遠〜中距離戦で分身を〝たま〜に〟出していく。たまに、というのがポイントだ。連続で出しすぎると、どれが本体かはバレていなくても、相手は警戒してガードを固めてしまう。まあ当然といえば当然の反応だ。しかしこれでは意味が無い。相手を騙せての影騙しだ。普段はあくまで基本スタイルで闘い、忘れたころにポロッと出ればいいのだ。

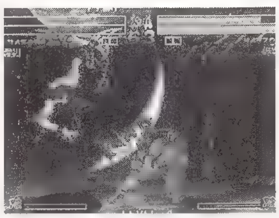
小細工を駆使する楽しさ

基本戦法にしたがって闘う、とはいっても、遠距離から飛び道具を出せるわけではないし、接近戦で頼りになるコマンド投げがあるわけでもない。つまり、羅刹は本当に基本レベルでの戦法しかとれないわけだ。だが、動きが単調になってはせっかくの分身も活きてこないので、ここは破沙羅にできるすべてのことをやって、分身以外でも相手を撹乱していくのだ。

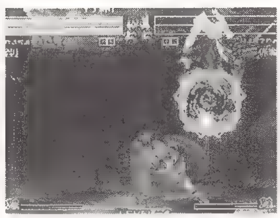
［ジャンプ関連］

少し離れたところから跳び込んだとき、微妙に相手キャラを跳び越えてしまいそうなら、レバー真下＋キックの必殺技、刺し足を出してみよう。ほんとに跳び越えてしまいそうならかえって出さない方がいいが（刺し足は空振りするとスキがでかい）、ぎりぎり相手キャラの肩口を踏めれば成功だ。直前で振り向いて向きが変わっているはずなので、「逆ガード」でダメージをあたえられるかもしれない。実際、慣れてくれば、この戦法はどんどん使っていけるほどに役に立つ。

踏んだあとは、元いた方へレバーを戻し、「行って、戻ってくる」ようにする。ここで下り際にジャンプ大斬りを出すのが、前作から続く破沙羅のセオリーだ。



今度はこっちだぜぇ〜。空刺しもあるにょ。



めくりで踏みだー！

もちろん、相手キャラの行動次第でもう1回踏めそうなら、レバーで跳ね返る方向をきちんと制御して、頭の上に着地するようにすること。

ほかに、斜めジャンプ攻撃をガードさせて続けて垂直ジャンプしたときや、普通に斜めジャンプしていったとき。こんなとき、着地の少し前になったら、ジャンプ中レバー斜め下＋キックで出る頭骨割りを出してみよう。

この技、ある一定の高度より低いところで出すと、着地のタイミングを遅らせることができるのだ。たとえ着地直前で出したとしても、そのままスタッとは着地せずに、必ず頭骨割りを出し切ってから地上に降り立つ。

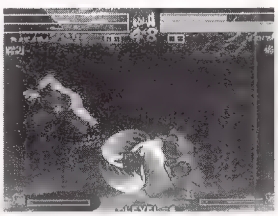
これでジャンプ攻撃（着地のタイミング）をずらして、変則的に動くことができる。

［空刺しについて］

空中からのみ出せる必殺技、空刺し。この技は空中から攻撃しているだけあって、相手はしゃがみガード不可能だ。ただし、それは小と中の空刺しについてのみ。大で出した空刺しは、しゃがみガードされてしまうのだ。

これはかなり重要。なぜなら、空刺しも小細工に大いに貢献する必殺技だからだ。

普通に出そうとした場合、空刺しは、ある程度高い位置にいないと入力を受け付けてくれない。したがってせっかくしゃがみガード不可といっても、跳ぶと同時に出す、ということができないわけだ。ところが、バックダッシュ中であれば、いつでも入力を受け付けてくれる（バックダッシュも空中に浮いている）。これを利用して、接近戦でいきなりバックダッシュ→中空刺しを出すと、しゃがみガードを崩すことが可能になる。



おらっ！！しゃがみガードしてんな！

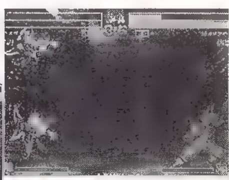
小は、あまりに急な角度で下へ出るため、必要な場面がほとんどやってこない。大は使う価値が無い。もともと空刺しという必殺技は、画面内のどこで出しても、ガードされると前方ダッシュから反撃されてしまうのだ。それなのにしゃがみガードOKの大を出しても仕方がないだろう。

羅刹には影出という必殺技があるが、これは愛嬌を振りまく目的専用で使おう。対になっている特殊移動技、影吸いともども、地面に潜ったその瞬間から相手は警戒して様子を見出すので、隙の大きな技を先読みして出さないかぎり、命中のしようがないのだ。

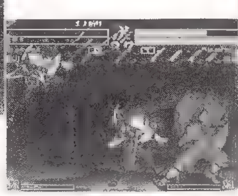
A空刺し



B空刺し



C空刺し



D空刺し



対戦攻略

緋雨閑丸

担当：珈琲ふりーく

基礎篇

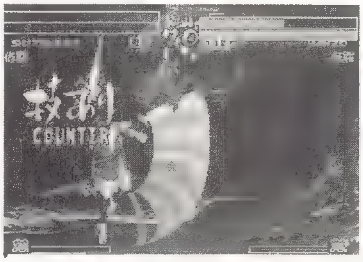
閑丸は防御崩しと梅雨円殺陣のそれぞれのプレッシャーを、相手に同時に与えていく必要がある。厳密には1つの状況で2択になっているわけではないが、相手の心の中で2択にしてしまえばよい。このプレッシャーを与えて初めて互角に闘うことができる。
　この点に関しては修羅も羅刹も基本的に共通だ。当然重要な部分なのでしっかりマスターしておこう。

与えるべきプレッシャー

防御崩しと梅雨円殺陣の使い方を個々に見ていこう。

●防御崩し
　防御崩しは原則として踏み込みから狙っていくとよい。下手に相手のジャンプの着地を狙ったりすると回避されるおそれがあるし、投げ負けることもある。梅雨円殺刃は相手の防御崩しで投げられてしまうので、明確な2択にするのも難しく、リスクが大きいといわざるを得ない。

●梅雨円殺陣
　梅雨円殺陣は判定が強く、相手のほとんどの技に打ち勝つことができる。しかしガードされると反撃確定で、致命傷を受けることもある。防御崩しにも弱く出かかりは当然のように投げられてしまう。相手側が技を出す状況でないと使ってはならない技だ。

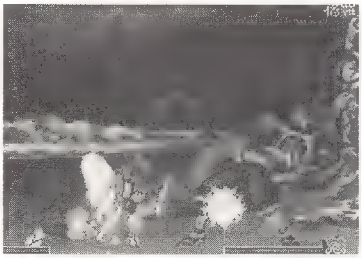


梅雨円殺陣はガードされると×。でも相手が技を出すと分かっていれば！

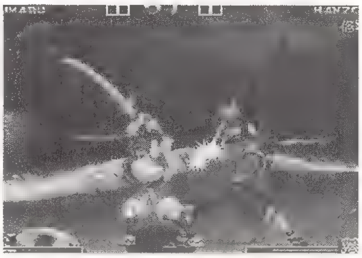
逆にそれを利用して相手の連続技をくらっている時に、予約入力で梅雨円殺陣を入れておくという手もある。相手が連続技をミスった瞬間反撃できるぞ。防御崩しで投げられた時や起き上がりも狙い目だ。

基本的な戦い方

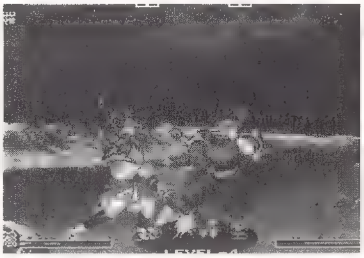
　閑丸の基本は防御崩しと梅雨円殺陣の2択だが、当然それだけではない。相手が今何をしようとしているかを把握して使うならば、役に立つ通常技はたくさんある。
　遠間から中間間合いで重宝するのはしゃがみ大斬りだ。リーチが長く、立ちガード不可なのでわりとくらってもらえる。相手が間合い調整のために、前後にふらふらし始めたら狙い時だ。飛び道具を打つ瞬間に合わせるのもよい。特に半蔵の爆炎龍には見てから相打ちがとれる。対半蔵戦必須の知識なので覚えておこう。


爆炎龍に相打ちがとれるしゃがみ大斬り。重要。

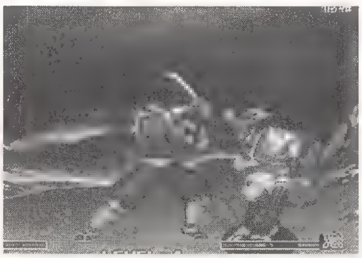
　しゃがみ大斬りは大斬りだけあってダメージも大きく、強力な技といえるが、ガードされると反撃されるおそれがある。ぎりぎり届く間合いでガードさえた場合でも踏み込みからの反撃が怖い。相手が踏み込んできたらミスしてくれることを願いつつ、梅雨円殺陣を予約入力しておこう。踏み込まずに見逃してくれる相手も多いが、その場合はしゃがみ大斬りメインで戦っていこう。しゃがみ大斬りに反撃されるかされないかで、プレイスタイルをかえていったほうが勝率が上がるのだ。
　遠立ち中斬り間合いに入ったら、遠立ち中斬りを使う、といいたいところだが、遠立ち中斬りはキャンセルがかからないため振り回してもうまみが少ない。出す技に困ったら遠立ち中斬りを使うことになるだろうが、できればこの間合いより近間か、しゃがみ大斬り間合いで戦いたいところだ。この間合いでは遠立ち小斬りも使えるが、ダメージが小さいため、相打ちをとられると痛い。発生も早くないので割り込まれることも多く効率は悪い。
　近距離間合いに入ってくると主役は近立ち中斬りだ。ガードされてもいいからとりあえず出す。そのままだと反撃されるのでキャンセルをかけていこう。


近立ち中斬りをガードさせて、

○キャンセル中梅雨円殺陣
　ヒットすればそのまま連続技になるし、ガードされても梅雨円殺陣は出る。近立ち中斬りのカキーンという音を聞いて、反射的に反撃してきた相手を返り打ちにできるのだ。もちろん我慢されるとアウト。我慢ぐせのついた相手は、他の状況での踏み込み防御崩しをくらってくれやすいので、そちらを主体に。


梅雨円殺陣を出したり、

○キャンセル回り込み
　リスクの少ない選択肢。地味だが相手にとっては、かなりプレッシャーとなる。多用してOKだ。


回り込んだり。

　相手と密着したら防御崩しを狙う。ただしこれはこちらが踏み込んだ時に限ったほうがよい。相手に防御崩しされそうになったら、垂直ジャンプや回り込みで回避しよう。とりあえず相手との距離をとりたい時はしゃがみD（下or後斜下）が良い。小斬りだと追い払い切れず前に歩かれて防御崩しされる危険があるからだ。とはいえ相手が露骨にそれを狙ってこない限りは、小斬りでも充分役に立つ。逆に相手が小斬りやD連打をしてくる時は小梅雨円殺陣で割り込んでやろう。相手がガードしているならもちろん防御崩しだ。

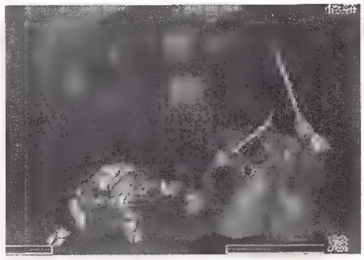
対地と対空

　しゃがみ大斬りがとどくかとどかないかの間合い、すなわちズームインするしかないかの間合いが、閑丸が跳び込む間合いだ。しゃがみ大斬りが届かない間合いになってほっとした相手が、とりあえず飛び道具を撃ったりするところに跳び込むのが狙いだ。飛び込みから出す技はジャンプ大斬りで、打点を下げて使いしゃがみ大斬りまでつなご

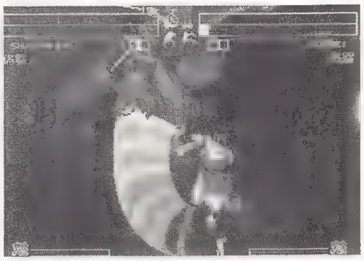
踏み込み防御崩しと、梅雨円殺陣の、心理的二択をつくる！

緋雨閑丸

う。


しゃがみ斬りまでつなぐのが基本。

逆に相手が跳び込んできたら、くぐれるならくぐって梅雨円殺陣がよい。くぐれない時でも早めに反応できれば梅雨円殺陣でよいが、合わせられると相打ちになる。空対空で落とすならジャンプ中斬りをメインで使い、対応できない時に小斬りを使うようにしよう。


相手のジャンプをくぐって梅雨円殺陣

起き攻め

起き攻めも修羅と羅刹でほぼ共通である。相手をダウンさせる機会が多い閑丸にとって、いかにうまく起き攻めするかは非常に重要なポイントだ。まずは起き攻めの選択肢を個々に見ていこう。

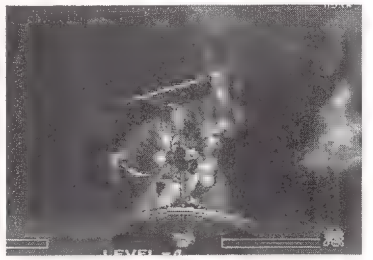
●C＋Dを重ねる
C＋Dは攻撃判定が出ている時間が長い上に、ガードされても危険が少ない。無敵技には勝てないが、ヒットさえすれば14連斬を狙える。相手が無敵技を出してくるようになったら、ガードして反撃という新たな選択肢も生まれる。

●垂直ジャンプ
相手の起き上がり防御崩し対策として閑丸以外でも多用されている方法。垂直ジャンプ大斬りは斜めよりダメージが大きい点もポイントだ。

●レバー上ダウン攻撃キャンセル
閑丸のレバー上ダウン攻撃の着地に、キャンセルがかかることを利用した攻撃。着地を相手の起き上がりに合わせたり、相手が起き上がる瞬間にダウン攻撃を入力したりとタイミングを変えて使いたい。キャンセルで出す技は
・回り込み
・梅雨円殺陣
・当て身
の3つがおすすめだ。特に回り込みはリスクが少ないし、単に回り込むよりダウン攻撃キャンセルのほうがトリッキーなので多用していきたい。レバー上ダウン攻撃はダウン攻撃でキャンセルをかけれるので、レバー上ダウン攻撃を連続で出すことも可能だ。もちろん連続で入るということではない。

レバーCダウン攻撃にはキャンセルがかからないが、軌道が特殊なので相手の技をすかしたりする。相手が前転起き上がりをしてくれたりすると、より混乱してよい感じだ。

●B＋C
しゃがみガード不可攻撃。相手の攻撃をすかしたりするので狙いたい技だが、ガードされたり、立ちでヒットしたりすると反撃確定。反撃覚悟で使って、梅雨円殺陣を予約入力しておくとよい。多用は禁物だ。


レバー上のダウン攻撃をわざとすからせて、


回り込み。

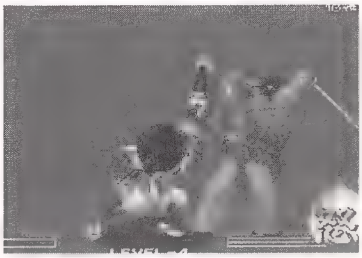

梅雨円殺陣。

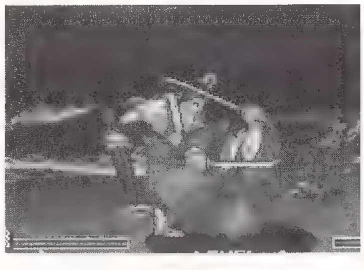
●しゃがみ中斬りキャンセル回り込み
回り込みでキャンセルをかけることによって、一部の通常技がガード不能になることを利用した攻撃。しゃがみBはレバーを真下に入れて出そう。前転起き上がりされた時に、ダウン攻撃が暴発するのを防げるぞ。

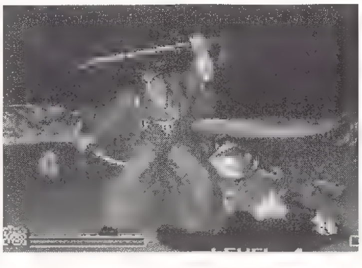
回り込みキャンセルのコツは、しゃがみ中斬りがヒットする直前に回り込みを入力することだ。これを使えるようになると、起き上がり時のプレッシャーが格段にアップする。難しいけどマスターする価値はあるぞ。

相手のダウンに対して立つ位置

相手の起き上がりを待つ時の立ち位置は、基本的には相手が前転起き上がりした時に起きあがる位置だ。相手が前転起き上がりしたら、そのあたりを前後してガード方向を惑わせてからC＋Dを重ねると、リスク少なく起き上がりを攻めることができる。この位置で相手がその場で起き上がった時は、ただ単にC＋Dを重ねるか、レバー上ダウン攻撃が有力。相手が後転起き上がりをした時は基本的に手出しできないが、前進や踏み込みで相手を端方向に追いつめたことでよしとしよう。


当て身。


このあたりで前後にふらふら。


ガード方向わかる？

もう一つの立ち位置はダウンした相手と密着した位置だ。これはしゃがみ中斬りキャンセル回り込み狙いの形である。相手がその場起きしても、しゃがみ中斬りを重ねることができる。C＋DやB＋C、レバー上ダウン攻撃も重ねやすい形だが、前転起きされるとせっかく端方向に追いつめたのに、逃げられるということになりやすい。前転起きされたらダイレクトに回り込んでもよいだろう。

五月雨斬りを生かしたい。ただし、こだわり過ぎは禁物！

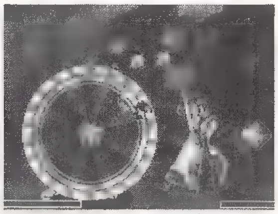
修羅篇

修羅のメリットは五月雨斬りにある。とはいえ今回の五月雨斬りは、小が減らなくなったので、ありがたみが減った。梅雨円殺刃のパワーアップも当然影響している。

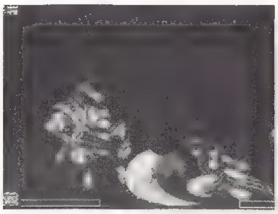
できることからコツコツと

五月雨斬りの使い方はほぼ梅雨円殺刃と同じでよい。近立ち中斬りキャンセルで使ったり、対空で使ったりだ。梅雨円殺刃に較べて、五月雨斬りのほうがガードされた時のリスクが少ない。小中大を使い分ければなおさらである。

そしてこれが修羅の最大のメリットといえよう。五月雨斬りは無敵がないため、梅雨円殺陣にくらべて打ち負けやすいというデメリットもある。



ガードされてもリスクが少ないのが修羅のいいところ。



でも限界はあるのだ。

間合いが離れると届かないこともあるので、全て五雨斬りにせずに、梅雨円殺陣と使い分けていくとよい。

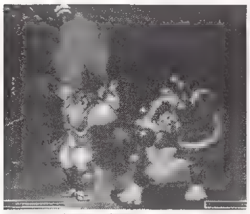


梅雨円殺陣なら打ち勝っていた。

修羅は羅刹に比べ、相手の体力を一気に減らす機会が少ない。14連斬で怒るメリットも少ないので、思い切ってC＋Dをあきらめ、Dボタンを押しっぱなしにしておくのも手だ。ジャンプ大斬りや連ね斬りから、そして相手が大きな隙を見せた時に、段数を増やした真・雨流れ狂落斬を入れていこう。



ジャンプ大斬りなどから、



真・雨流れ狂落斬。溜まってれば思いっきり減る。

防御崩しから入れるもの

防御崩しから入れる技は状況によって変えるべきだ。ここでは修羅と羅刹まとめておさえておこう。

●通常状態で画面中央部

・C＋DからAをすからせて大梅雨円殺陣

C＋Dはその場から出す。ダメージ的に踏み込みD↓追い打ちより少し大きく、難易度もあまり高くない。最もおすすめだ。

・踏み込みD↓レバー上の追い打ち

ダメージ的にはC＋Dからの梅雨円殺陣と、ただの梅雨円殺陣の中間ぐらい。踏み込みDからすぐ追い打ちを出さず、ワンテンポ置くと追い打ちまでしっかり入るぞ。これをいつも使っていると、防御崩しする時にバレにくい。

・大梅雨円殺陣

失敗が少ないのがメリット。最も多く多用されているが、あまりに面白味に欠ける面も。

・しゃがみ大斬り

ダメージは大きいが、受け付け時間が短くガードされると反撃を受ける。しかも難しいわりには見ばえがしない。

・防御崩し

あと1回防御崩しすれば端に打ちつけれる時に有効。相手が無敵系の技を予約入力していなければ多用できる。

●通常状態での画面端

・14連斬

クイック起き上がりされると反撃確定だが、それでも入れて怒っておきたいところ。相手が大ダメージな攻撃を入れてくるようなら、使わないほうが良いだろう。

・近立ち中斬りキャンセル梅雨円殺陣

14連斬に反撃される時や、怒り爆発後もう怒れない時、または修羅の場合に使おう。

・引っぱり防御崩しから近立ち大斬り↓しゃがみ斬り

失敗しやすいがこれでぎりぎり勝てそうな時などに、狙ってみる価値がある。まさにバクチだ。

●怒り状態で画面中央部で羅刹

・雨流裂殺刃

羅刹閑丸の目的ともいえる技。大ダメージで、しかも武器をとばせる。キャラや投げた方向で入るかどうかが決まるので、当然予約入力で出そう。

・C＋DからAをすからせて豪雨霧雨刃

雨流裂殺刃が入らない方向に投げてしまった時はこれだ。

●怒り状態で画面端で羅刹

・近立ち中斬りキャンセル雨流裂殺刃

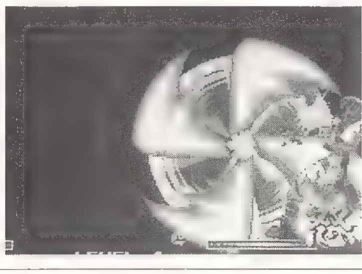
ダメージ的に直接雨流裂殺刃を入れるより大きい。ただし怒り爆発されてしまう危険もあるので、直接入れたほうがよい場合もある。

防御崩しから雨流裂殺刃が画面中央部で直接入るかどうか？

	前	後
天草	○	○
火月	○	○
蒼月	○	○
覇王丸	×	○
幻十郎	○	○
ナコルル	×	○
リムルル	×	○
ガルフォード	○	○
半蔵	○	○
閑丸	×	×
右京	○	×
破沙羅	×	○
骸羅	○	○
シャルロット	○	○
タムタム	○	○
十兵衛	○	○
狂死郎	○	○



画面端で防御崩しから近立ち中斬り、



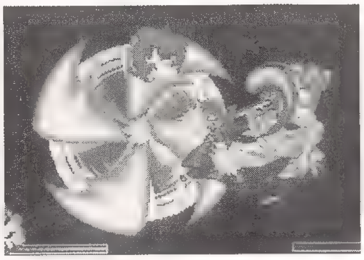
そして雨流裂殺陣！

怒り時間を大切にしよう！

緋雨閑丸

羅刹篇

羅刹の最大のメリットは雨流裂殺刃が連続技に組み込みやすい点だ。その為怒ってからの攻撃力が修羅とは比較にならないくらいアップする。豪雨霧雨刃も使いやすく、戦力は羅刹のほうが格段に高いといえるだろう。



雨流裂殺刃を入れることが目的！

とにかく怒りたい！

雨流裂殺刃を使うためには怒らなくてはならない。14連斬を使わなければ、1試合中に怒れる回数は1回から2回、そして怒り爆発の計2～3回雨流裂殺刃が使えるようになる。14連斬を使えばそのぶん怒る回数がふえる。14連斬がヒットするシチュエーションでもっともメジャーなのは、画面端に相手を押しつけるような形で防御崩しをした時だ。ここで14連斬を入れると相手に反撃されてしまうが、怒るメリットは捨てがたい。相手に武器とばしクラスの技を入れられない限り、怒ってしまったほうがよいだろう。

画面端で防御崩しをするためには、まず相手を画面端に追いつめなくてはならない。梅雨円殺陣で相手を転ばせた時など、画面端に近いほうに相手をおさえこんでいくとよいだろう。回り込みを利用するのも手だ。

これ以外では起き攻めでのC＋Dからの14連斬が有力だ。画面中央部での14連斬ならば反撃されないので、非常においしい。起き攻め以外でも、相手の振りの大きい技をガードした時の反撃などで極力14連斬を使い、怒る回数を増やしていきたい。

怒ったら防御崩しを狙い、そこからはダイレクトに雨流裂殺陣を入れていこう。もちろんC＋Dや近立ち中斬り、ジャンプ大斬りがヒットした時も、つなぐは雨流裂殺刃だ。ただし、梅雨円殺陣でも相手が死ぬ時は怒りを次のラウンドに温存しておこう。

雨流裂殺刃は対空としても有効だ。閑丸にとって雨流裂殺陣は万能に近い技なのである。多少の犠牲を払ってでも怒る価値はあるのだ。

ちなみに怒り版霧雨刃の豪雨霧雨刃は、通常に比べて飛距離、発生、硬直、ダメージのどれもがパワーアップしている。かなり強力な飛び道具なので、怒ってすぐにがつがつと防御崩しにいかず、数回霧雨刃を撃って嫌がらせをしてから、防御崩しにいくという手もある。

時雨と小雨と雷雨

いかにも羅刹閑丸らしいこれらの技たち。これらを主軸に戦っていくのは難しいが、補助的な使い方なら意外に役に立ってくれる。

時雨はフィニッシュ時に最適だ。レバー上ダウン攻撃を使う状況で垂直ジャンプから出すと、無敵系の技をつぶすこともある。フィニッシュ時ならスローになりバッチリだ。

小雨は着地のタイミングを変える時に使う。垂直ジャンプに対して一閃された時でも小雨で助かることができる。垂直ジャンプで様子を見ている時に小雨もまぜて、相手が何か動いたら、雷雨でつっこもう。雨流裂殺刃で相手の武器を落とした後、相手の武器の上で小雨で待ったりするのも面白いぞ。



とりあえず待ちますか、

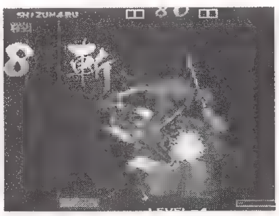
怒り爆発時

怒り爆発時の連続技は、連ね斬りが核となる。連ね斬りがらみの連続技はフローチャートをみていただこう。

連ね斬りの回数は残ゲージに比例するので、状況に応じて加減しよう。また残ゲージのある連ね斬りは、ABCの追加入力でヒット数が増える。2回まで追加入力しておけば、ダメージが激的に大きくなるので狙っていきたい。ただし3回まで入力してしまうと元も子もないので、2回まで追加入力してから近立ち中斬りにつないでいこう。



ここまではＡＢＣ連打でＯＫ。このモーションが見えたらすばやく中斬り連打。



8斬なでのびる。さらにＡＢＣ。



連ね斬りの6斬目でさらにＡＢＣ。

ちなみに真・雨流れ狂落斬はDボタンを押しっぱなしにすることによってダメージが増えている。10カウントで2斬になり長くなるにつれ3斬、4斬となり、80カウントで6斬になるぞ。押しっぱなしはラウンドを持ちこすので、ずっと押しっぱなしにして、連ね斬りから入れたりすると、割と爽快なのだ。

連ね斬りがらみの連続技フローチャート

- 近立ち中斬りキャンセル（ｅｔｃ）
- 近立ち大斬り
- 踏み込み大斬り
- ジャンプ大斬り 端ならさらに近立ち中斬りキャンセル
- 防御崩し

→ 連ね斬り→中斬りキャンセル連ね斬り→中斬りキャンセル連ね斬り →

- キャンセル 雨流裂殺刃
- キャンセル 真・雨流れ狂落斬
- 中斬りキャンセル 梅雨円殺陣

対戦攻略

花諷院骸羅

担当：「私なりに」だよ P.鈴木

基礎篇

骸羅というキャラは、サムライというゲーム性の中で1人だけ孤立しているキャラである。まずはその孤立している部分をなるべく分かりやすく説明していこうと思う。

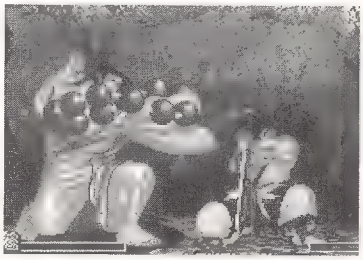
サムライってどんなゲームだと思いますか？

サムライという作品は、今出まわっている他の作品に比べて、あきらかにゲーム性が異なっている。

サムライ以外の大半のゲームは、〝相手を崩す〟ことに主眼がおかれている。連係を組み立て、分岐地点において相手の対応と違う選択をすることによってダメージを与えていくことになる。この場合、相手の対応方法を考えたり、読んだりする必要はあまりない。そのため、いつでも負けと背中合わせのテンポ良い作品になりやすいのである。「動き続ける」ことがプレイの充実感に結びつくのだ。

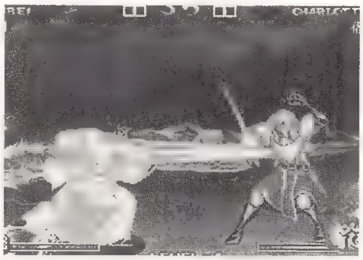
このようなゲームが多い中で、異色の存在なのが、サムライスピリッツ。この作品はまずねらいからして違うのである。

そのねらいとは、「いかに自分の想定した筋書き通りに相手を動かすか」なのだ。一回の攻撃で直接ダメージを与えようとするのではなく、布石を敷いて相手が思惑通りに動いた時点でやっとダメージに結びつく。他の作品においてもこれは当然なのだが、サムライではとくにこの要素が濃くなっている。



この攻撃は当てるための打撃ではなく、布石なのである。

リアルタイムで試合が進む中、間合い、お互いの体力、相手キャラの特長をすべて考慮した上で一つの式を頭の中に浮かべてみる。



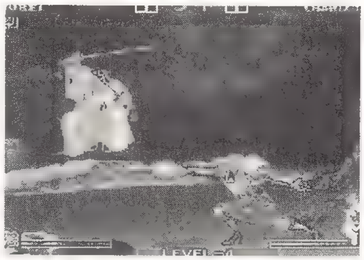
これだけ近いわけだし、ここはひとつ中斬りかな。

「ここで中斬りをガードさせたら、相手も中斬りを出してくるだろう。」

そこで相手の中斬りに合わせて跳び込むのだ。

「相手は中斬りを空振りしたことにあせってガードを固めてくるだろう。」

そこでジャンプ斬りを出さずに投げを狙うのである。



やあやあ、君はいい奴だ。飛び込ませてもらうよ。



いやぁ君は本当にいい人だ。僕は監督、君は役者さ。

もちろん、他のゲームにもこのような「かけあい要素」は少なからずあるのだが、サムライはこの要素にかける時間が長く、ひしひしとこの喜びに浸れるのである。

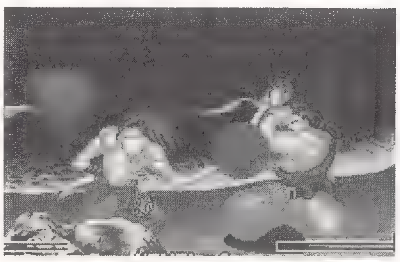
この「黒板消しで先生の頭を直撃させてうっしっし」的なノリがサムライの面白さであり、狙いなのである。

だが…サムライは人を選ぶ作品

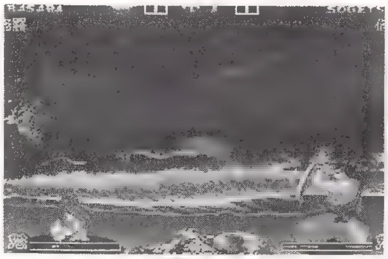
しかし、この楽しさも両者（対戦するプレイヤー）の意見の一致、同調があってこそである。

自らアクションを仕掛け、相手のリアクションを誘う。この流れでゲームは展開していくはずである。しかし、このゲームにはない（難しい）要素、崩し技のことに目がいってしまうと対戦におけるコミュニケーションが崩れてしまう。

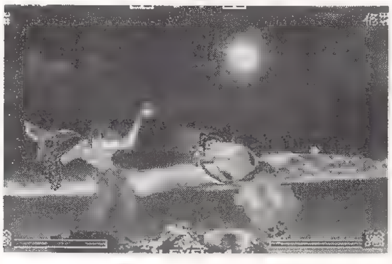
一生懸命アクションし続け、どこかで出てくる相手のリアクションを楽しみにしている人に対して、冷静にアクション側の技のスキを探してしまうと、第三者が見たときにどう思うだろう。



頼む、手を出してくれぇ。私は一生懸命なんだ。



じゃあこんなのはどう？ くそ！ 動いちゃくれない。



よし、この技ならどう？… ズビャッ（再び繰り返す）

「崩す要素がないに等しいこのゲームって、先に動いた方が負ける理不尽なゲームだ」

こう答えるかもしれない。これはその試合を見た人が言う意見としては正論だろう。

しかし、である。このケースはそもそもめぐまれない組み合わせだったのである。

一方は、黒板消しを落として喜んだ後は先生に怒られる（※1試合に負ける）ことも覚悟している対戦者（今後こちらを〝動〟と呼ぶことにする）。

もう一方は、斬り合いとは〝試合〟ではなく〝死合〟、体力ゲージが0になって決着がつくことは恥に値する、と思っている対戦者（こちらは今後〝静〟と呼ぼう※2）。

この動と静が試合をしてもあまり盛り上がらない。動側は「頼むから動いてくれ、俺のことをかまってくれ」になるだろうし、静側は「うるさいハエだ。もっと真剣に闘ってくれ」になるだろう。いわば価値観の不一致、お互いに面白くないのである。

よって、サムライを楽しんで対戦するのであれば、価値観が合う人を探さねばならない。仲間内で遊ぶのも一つの

オールマイティな男好き！

vs 花諷院骸羅

方法ではあろうが、いつ動の人が静の人に乱入されるか分からない。逆もまたしかりだ。結果、タイプ上、静の人は勝つ。動の人は路頭に迷ってしまう訳だ。

　このままサムライの2つのゲーム性の中の1つ、"動"は消え去ってしまう運命なのだろうか？　このままではゲーセンでの対戦としての出来は悪いとも言われかねない。

そして登場!!　俺のことを忘れていねえか？

　そこで登場するのが、「崩す能力が高い（リスク＜リターン）キャラクター」である。動きが俊敏で相手を翻弄していくタイプのキャラ、削り能力が高いキャラなどさまざま。ここでやっと登場する骸羅というキャラクターは、「ガードを無視した投げによってダメージを与える」タイプなのである。

　これら崩す能力が高いキャラは、動の人を相手にしても楽しめるし、静の人を相手にしても戦っていける。オールラウンダーということなのだ。

　だが、これらのキャラ達をつかいこなせるであろうは、動の人達。リアクションを考えたプレイができるためだ。ただ骸羅の場合はこれにも当たらないので、まさに誰にでも使いこなせるキャラクターなのだ。

　まぁ、悪く言えば「サムライのゲーム性とは異なるキャラ」とも言えなくはないが、骸羅がいることにより対戦が盛り上がるのであれば、私はそれでキャラが立っているという評価をしたい（ただでさえ人口の少ないマニアック系だしね）。

　ここまでの文の内容に共感できた人に対して続けて攻略を書いていこう。即ち、「動の人相手と、静の人相手とで少し戦略を変える」というもの。他のキャラでも言える事だ。それでは具体的に骸羅の狙いを考えていこう。

骸羅の主力となるものは？

　修羅・羅刹ともに、メインとして狙うべき技はやはり投げとなる。何と言ってもガード不可（限定）で、与えるダメージも大きい。投げを決めるために相手に近づくことが骸羅の課題なのである。

　ただ漠然と投げを狙えと言われても、それは相手が許してくれない。ダッシュ、ジャンプ、通常技を組み合わせて相手の注意を他方向にそらすことを考えなければならないぞ。各能力の性能について説明していこう。

●ダッシュ
　遅い。全キャラ中最も遅いのである。ダッシュで相手に密着してから投げる作戦はかなり厳しいだろう。ダッシュ攻撃とからめて相手のスキを狙ってみるといいかも。

●ダッシュA
　当てれば連続技になってしまうので何とも言い難いが、スキも小さめなので出して損はない。ガードされた後にコマンド投げを狙うのも面白いかもしれない。

●ダッシュB
　攻撃範囲が広めなのがいい。ガードされた後に何をされるかを読もう。

●ダッシュD
　判定が強く、下段技でダウンを奪える使いやすい技。この足払いとダッシュ投げとで2択を計っていきたい。相手のクセ、キャラを見てどの間合いでダッシュD（A）を出すべきなのかを考えていこう。



このあたりで出してみるといいだろう。スキも小さい。

●ジャンプ
　高い。このゲームのキャラは全員高いので気にしなくてもいいだろうが。空VS空の戦いで負けにくいことはいい要素だといえるだろう。

●ジャンプB
　横方向に強い。修羅骸羅は多用することになるだろう。

●ジャンプC
　下方向に強い。ダメージも高いので、「骸羅はジャンプCがあるから、あまり手を出したくないな」と相手にプレッシャーを与えることが可能だ。

●百貫落とし（羅刹）
　強い。この技は下方向にやたら大きな判定を持っている。相手がジャンプしたらこの技で対空せよ、といってもいいくらいだ。



跳んできましたね。私も跳びますよ。空中決戦。



勝てるんですよこれが。空中戦なら信用できる。

　一応、地上の相手に対してめくり狙いで出すことも出きるが、反撃は痛いので気を付けよう。空ジャンプ円心殺を狙って暴発する危険もあるので注意が必要だ。

●地上通常技
　リーチは短いが、相手を牽制する技として役に立つ。

●しゃがみB・C
　出るのが遅いのだが、硬直キャンセルでコマンド投げを出すと成功させやすい。またしゃがみCは小さい相手が屈んでいると当たらないという悲惨な技だが、キャンセル必殺技が連続技にもなるため、狙っていく価値はあるはずだ。

しゃがみB・Cを相手に当てることができる状況を考えてみよう。

●レバー斜め後＋D
　出が早い下段。あまりにリーチが短いので、連発するとすぐ間合いが離れてしまうのだが、投げを狙ってくる相手を追い払ったり、アクセント技として使っていければ効果は高いだろう。

●レバー右下＋D
　下段のダウン技。リーチもそこそこあるので、転ばせて起き攻めをしたい場合には使える。出も遅くなるぞ。

●D
　出が早くリーチも長いので使えそうだが、硬直が長めなので使いどころが難しい。硬直キャンセルコマンド投げなどがいいかも。



この間合いからいける。その後硬直キャンセルで、



超技や当て身がいいかな。

　これらの行動にタイプ別必殺技をからめて、相手を右へ左へと投げていこう。以上が基本技紹介だ。

※1…動の人はそれを分かっていて遊んでいる人が多い。
※2…静＝待ちではない。最善手を尽くすのである。

リアクションを予測しよう！

修羅篇

羅刹に比べてやることが多いので楽しい。投げだけじゃいやな人に。

必殺技の説明はグラフィカルマニュアルでおおかた終わらせてもらったので、簡単に触れる程度にしておこう。

●ぶちのめし（空中で⬇＋任意のボタン）
出が遅いのでとっさの場合に使うことは難しい。判定がある範囲も狭い。

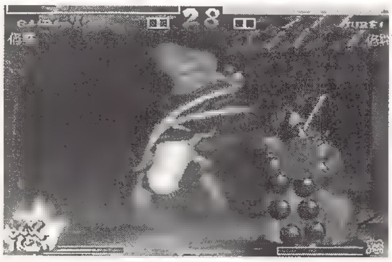
●かちあげ（➡⬇↘＋斬る）
投げを狙っても成功できなそうなときに使おう。出は速い方だ。

●みだれうち（⬇↘➡＋斬る）
相手の目の前で出す、アクセント技。多用はしない。

●地震丸（⬇⬇＋任意のボタン）
性質が面白い技。骸羅が左側にいると、距離に関わりなく相手をダウンさせられる。ところが骸羅が右側でこの技を遠距離で当てても、相手はよろめくだけという、右側と左側では性質が異なる技だ。
数珠の部分を相手に当てた場合はダメージを与えることもできるぞ。
相手の起き上がりにこの技を出せば、左右関係なく相手をよろめかせることができる。

●つかむぞ〜（⬅⬇↙＋斬り）
Aは対空用、Bは中段、Cは下段。出が速いので信用できる技たちだ。ダメージを与える主力となるはず。

●拳舞（⬅➡↘⬇＋AB）
出るまでが非常に速いので、あらゆる場面から狙っていける。かちあげを使う場面とほぼ同じ感覚で使っていけるぞ。





投げを狙われていても、先行入力で拳舞を入力しておけば、勝てる。かちあげでもいい。

こんなシナリオはどうかしら

自分なりにシナリオを組み立てて楽しむことはいいことだ。相手の行動を読んだ展開を考えてみよう。

●しゃがみ中（大）斬りをガードさせた後のつかむぞ〜・B（かちあげ、拳舞）
攻撃をガードした後に反撃しようとする相手に対してカウンターを狙う。中段のつかむぞ〜は判定も強いので多用していけるだろう。



しゃがみ大斬りを当てられる場面を作ってみよう。

●地震丸を起き上がりに重ねるふりをして、（コマンド）投げを決める
攻撃判定がなくなっていても画面が揺れる地震丸の特性を利用して相手をだます。しゃがみガードをしている相手を投げられれば計画成功。

このように、「もし自分が、骸羅にこんなアクションをとられたらこうリアクションするな」ということを考えながら行動するとうまくいくぞ。（というより楽しい）

ここで考えられる限り紹介することもできるが、それはすなわち楽しみを奪うことになりかねないので、一例程度にとどめておこう。

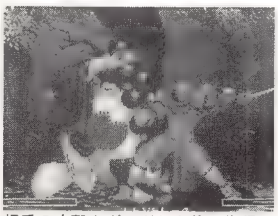
先行入力の必殺技がメイン

相手に小技をガードさせた後や相手の攻撃をガードした後に、先行入力でコマンド投げなどの必殺技を入れておくのは骸羅のメインとなる行動だ。

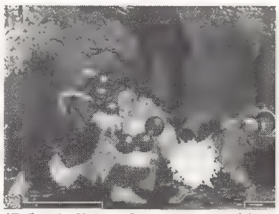
相手のジャンプ攻撃をつかむぞ〜・Aで対空できなかった場合、おとなしくガード。その後に先行入力で次の必殺技を出しておこう。

●つかむぞ〜B・C
●かちあげ
●地震丸
●拳舞

これらの技は、相手が動こうとしたところに当てることができる。さらに、つかむぞ〜の場合は相手がガードしていても投げることができるので、さらに効果が高いといえるだろう。



相手の攻撃をガードした後に先行入力で必殺技を入力。



相手の行動さえ分かっていれば大ダメージを与えられる。

まとめ 基本的な動き

自分から跳んで攻めていくには少し弱いので、ダッシュを使うなどして横から近づくといいだろう。

相手が跳んできたらつかむぞ〜・Aで対空だ。反応が遅れた場合にはひとまずガード。その後先行入力で反撃を狙おう。

つかむぞ〜よりも通常投げの方が威力が高いので、ダッシュからのA、D、投げをうまく混ぜて攻めていきたい。

相手をうまく転ばせたら、起き上がりに跳び込んだりしゃがみ斬りを合わせたりしよう。地震丸もおすすめの技だ。

相手の武器を落とした後はどんどん押していってもいいだろう。跳んだり走ったり忙しく動けるぞ。

相手が近づかれないように牽制技を出し続けてきた場合は、相手が地上と空中のどちらに警戒しているかをじっくり見極め、ダッシュかジャンプでうまく近づきたい。技をくらってしまってもコマンド投げの間合い内なら先行入力を使って強引に投げてしまおう。ここからたたみこむべく起き攻めを計っていく。



相手が立ち斬りメインで牽制してきた場合には…



タイミングを見計らってジャンプ。早出しの大斬りだ。

もし武器を飛ばされてしまっても、拾いにいかないでそのまま戦おう。斬りの判定が強くなるので逆に戦いやすいかもしれない。コマンド投げは使えるしね。

入り込みは斬りの代わりに使っていくには少し使い勝手が悪いので、連続技として、もしくは地震丸の後に使っていこう。

円心殺を懐に、とにかく近づけ！

花諷院骸羅

羅刹篇

投げ一筋の人向けかな

必殺技は3つ、とかなり少ない部類に入るだろう。しかしその中の1つがメインとなる技になるので、ぜひ入力は極めてほしい。

●喝！（↓↘→＋斬り）

飛び道具を跳ね返せるが、そればかり狙っていると動けなくなってしまう。相手が飛び道具を出した瞬間に構えられるように反応速度を高めておこう。

相手を誘う技としても面白いが、慣れた相手だと反撃されてしまう。そこまで考えて、技をくらった後に円心殺を入力しておくのが賢いと言えるだろう。

●百貫落とし（ジャンプ中にレバー下＋任意のボタン）

この技があるおかげで羅刹骸羅はジャンプ攻撃が使えると言える。

サムライの世界では対空がジャンプ攻撃になるのが主なので、この空VS空で勝てる技は貴重だ。自分から跳んで、相手も跳んできたらこの技で落とす。これが骸羅で空中を制す戦法だ。これも反応速度を高めておく必要があるだろう。

●円心殺（↓↙←→＋斬り）

この技がメインとなる。くわしくは後で述べよう。

●仁王爆震殺（←→↘↓＋AB）

連続技に組み込めるが難しいので使っていく技なのか迷うところ。相手が円心殺を嫌って垂直ジャンプしたところに決められれば気持ちいい。



百貫落としでダウンさせる。これで制空権はいただきだ。



ジャンプ。相手がガードしてたら大斬り。相手も跳んできたら、

逃しましょう 4回逃せばそれで勝ち

円心殺の特長をざっと調べてみよう。

●ガード不能

つかむぞ～はガード限定技だったので投げられないこともあったが、円心殺は間合い内にいれば必ず成功する。

●少し浮いた相手もつかまえられる

相手が跳んで逃げようとしてもある程度は対応できるというわけだ。ジャンプ攻撃をガードした後に出せば対空にもなる。

●出るまでが少し遅い

相手の小さなスキに割り込もうとしても、円心殺の間合い外に跳ばれたり、円心殺が出る前に斬られたりすることもある。これが注意点だ。

使い方としては、ほぼつかむぞ～と一緒。

●技をガードした後

●しゃがみ斬りをガードさせた（ヒットさせた）後

●跳び越えられたその着地に重ねる

●ダッシュ攻撃から

といったところだ。投げに成功したらレバーをまわすこともお忘れなく。

起き攻めしましょ

相手の起き上がりに攻めを展開していくことは面白いことだ。積極的になろう。

●しゃがみ斬りを重ねる

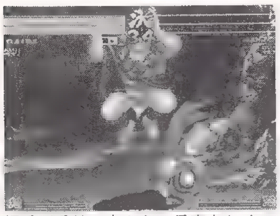
相手の起き上がり方向が分かっていればしゃがみ斬りを重ねられる。円心殺を狙うか、相手の出方をうかがうかが可能になるぞ。似たようなものにB＋Cを重ね、そこから投げというものを重ねる。

●直接円心殺

相手に打撃を重ねると見せかけておいて、一瞬待った後に投げ。しゃがんでみたりすると一層うまくいくだろう。投げた後はダッシュで近づき追い討ちを入れよう。

●ジャンプ攻撃

相手を転ばせた後に跳ぶ。前に跳ぶわけではないところがポイント。



相手が手前に来たら、垂直もしくは後方ジャンプ。

(1)垂直

相手がこちらに転がってきた場合、垂直ジャンプ攻撃でめくることができる。本人でも分からないように跳べば相手を惑わせることができるぞ。着地に円心殺を狙うのも手だ。



当たるかどうか分からない大斬りがめくりで相手を襲う。

(2)後方

これも相手が手前に転がってきたときに重ねると効果が高い。跳び越えたと勘違いした相手に不意打ちを決めることができる。ガード方向も分かりにくいようだ。



一方後方ジャンプはガード方向は普通。でも気づきにくい。

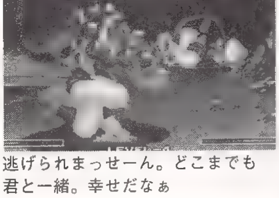
これだけ使えそうな後方ジャンプだが、相手の起きる方向が手前でなかった場合、自分から間合いを離してしまうという結果になるので注意しておくこと。

この他ダッシュなども考えられる。各自で工夫してみよう。

まとめ 基本的な動き

修羅に比べて百貫落としがある分跳び込みやすい。間合いをある程度詰めることができたらジャンプ。相手も跳んできたなら百貫落とし、地上にいたなら大斬りを出そう。空ジャンプ円心殺も奇襲になるぞ。

うまく近寄ったらすぐさま円心殺を狙っていくのか、逃げようとする相手を追うのかを判断しよう。バックステップで逃げる相手にはダッシュで追いかける。



逃げられまっせーん。どこまでも君と一緒。幸せだなぁ

相手にジャンプされた場合は、百貫落としを出すか、1回ガードした後円心殺。ダッシュでくぐってDか着地に円心殺を重ねるという手もあるだろう。仁王爆震殺は芸当レベルだ。

羅刹の場合は円心殺のダメージと通常投げとのダメージがあまり変わらないので、無理をする必要はない。円心殺メインでいいだろう。

相手を転ばせたら前述の起き攻め。フィールドの広い方へ逃がさないように注意しよう。一気に体力を奪いたい。

円心殺が主力なので、この技を警戒されて長期戦になる可能性もある。落ち着こう。

対戦攻略

天草四郎時貞

担当：CHU

前作の驚異の足払いがなくなり、完全に遠距離メインの戦闘スタイルになった天草。

また、単体で「こいつぁー使えるぜ！」といえる必殺技がなく、通常技に頼るしかないので、今回天草を使う上で一番大切なのは、通常技を全て把握する事となる。逆に言えば通常技の使い方さえ覚えれば、天草を8割り近くマスターしたといえるかもしれない…。

基本にして主戦力の通常技。

このページをパッと見て、「なんだ対戦攻略じゃなくて基本技の紹介か？」と思うかもしれないが、天草にとっては通常技の使い方を覚える事で、対戦基礎にそのまま結びつくので気にせずに読んでほしい。なお、※が付いてる技は対戦でよく使う重要な技を指している。では早速…。

●立ち斬り（遠距離）

小は斜め上（ほぼ横方向）に武器の玉を飛ばす技で、中距離での相手のジャンプ封じに使ったりできるが、使用頻度は低い。

中は小よりも横に長く玉を飛ばす技で、遠～中距離での対空に使っていける。といっても、跳び込まれた時に使うのではなく、相手の逃げジャンプや垂直ジャンプを落とす感じで使う方が適している。

大は真横に思い切り玉を飛ばす、凄まじいリーチ誇る技で、主にガード後に離れる技（うつせみ天舞やツバメ返しなど）をガードした後の反撃や、離れた所で相手が小細工（挑発や火月の災炎など）しようとした時の、突っ込み（笑）を入れる時などに使用していく。後に出てくるしゃがみ大斬りも同じような使い方ができるが、立ちとしゃがみでは、立ちの方が威力が高く、しゃがみの方が出が速い、という違いがある。状況に応じて使い分けよう。

●しゃがみ斬り（遠距離）

地上戦でもっともよく使う攻撃がこのしゃがみ斬りだ。

しゃがみ斬りは小・中・大どれもが相手の足元めがけて飛ばす（ころがす？）下段技でボタンによって飛距離が違う。なるべく相手にギリギリ当たるぐらいのボタンを選んで、相手の間合い外からじりじりと刺激していこう。※



これが天草の主戦力だ。

●立ち斬り（近距離）

小は素手による攻撃で、出も早く判定も強いが、この技を使うのは、相手のジャンプをくぐった時のめくり対空としてぐらいだろう。

中はキャンセルがかかるが単体でいまいち使い勝手がよくないので、連続技専用の技と考えていい。しかも対戦で気軽に狙えるような連続技ではないため、ほとんど使う事はないだろう。

大は出は遅いものの、上方向に大きく振りかぶるので、攻撃範囲が広く対空技として強い…が、相手の跳び込みに対して使う時に、早めに出すと遠距離攻撃になってしまい、引き付けると出が遅いので間に合わないでやられてしまう。よって普通に対空として使えない。

狙い所は、ジャンプ攻撃の後にこちらの投げを回避するために垂直ジャンプをする様な人が相手の時に、ワンテンポ待ってから出せば、バッチリ落とす事ができる。

●しゃがみ斬り（近距離）

小は立ちと同じく素手による攻撃で、出も早く判定も強い。近距離から1・2発当ててその後ダッシュ投げや、遠距離小斬りに連係していくのが基本的かつ実戦的な使い方だ。※



ペチペチと当てて…。



ダッシュ投げ。なるべく後ろにね。

中も立ちと同じく、単体では使いにくいがキャンセルがかかる連続技専用の技だ。立ちとの違いは、しゃがみは出が早く、立ちは威力が高い。と言っても、使い分けを考えるほど重要な技ではないので、特に覚えなくてもいいだろう。

大は中の出を遅くし、威力を上げた技で、中よりもキャンセルできるタイミングが遅くなっている。

●ジャンプ攻撃

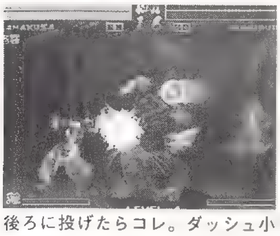
小斬りは斜め下45度の方向に出る、余りリーチのない攻撃だ。ジャンプ中に近づかれた時に中斬りの代わりに使うといいぞ。

中斬りは地上の相手に対してもっともよく使う攻撃となる。斜め下の横に長い方向に攻撃できるので、相手に近づかれた時以外は常にこの攻撃を使おう。※

大斬りは相手が空中にいる時に使う空対空専用の技で、リーチがとても有り、相手のジャンプの方向がどこだろうが相手が跳んだと思ったら、こちらもジャンプし、大斬りを出せば大抵当てる事ができる。※

●ダッシュ攻撃

小は相手に大振りなビンタを出す技で、主に防御崩し（投げ）の後に使う。この技をきめると相手は少しのけぞるので、そこで戒烈掌などにつなぐ事ができる。後ろ防御崩しからの場合ならのけぞりが長いので、連続斬り入り込みを入れる事も可能だ。※



後ろに投げたらコレ。ダッシュ小斬りだ。

中は素早いビンタを4発繰り出す技で、出の速さ・多段ヒットという点でダッシュ攻撃単体で見ると一番使いやすい。さらにきまると相手が高く吹っ飛び、追い打ちや仕切り直しがしやすいのも特徴。だが、遠距離メインの天草にとって、防御崩しの後などの確定した時以外でダッシュ攻撃をするのは間違いなので、単体で使う必要は無い。つまり防御崩しの後に使うわけだが、後ろ防御崩しの後は小～連続斬りがベストなので、前防御崩しの後に使い、追い打ちにつなぐのがいいだろう。

大は武器の玉を振りかぶる技で、小・中と比べるとはっきり言って使い道はない。

●連続斬り入り込み

技の出が少し遅く、使い所が限定される。相手の技の隙に入れるか、ダッシュ小斬りの所でも触れたが、後ろ防御崩し～ダッシュ小斬り～連続斬り入り込み、という連係で使っていくといいだろう。※

投げからの14連斬を狙う場合、相手キャラによっては距離が離れてしまい、途中で撃ち漏らしてしまうことがあるので、その時は撃ち漏らす前のキャンセルポイントでキャ



連続斬りが入りにくいキャラも早めキャンセルなら…。

遠間からチクチクいびれ！

天草四郎時貞

ンセル必殺技を出すか、BBCキャンセル必殺技にするかして、確実に相手のダウンを奪おう。

●不意打ち

相手のしゃがみガードを潰す中段技。似たようなモーションの技が多いので、多用さえしなければ相手は気づかずにくらってくれるだろう。

また、怒りゲージMAXの時に飛び道具を相手にガードさせ、多段ガードしてる相手がしゃがみか立ちかのガード状況を見て、立ちならしゃがみ斬り、しゃがみなら不意打ちを出すというような使い方もある。と言っても無理に飛び道具を重ねるのは危険なので、あくまでもそういう状態になったらという事で覚えておこう。

以上が基本であり主戦力の通常技の使い方だ。要するに相手の攻撃間合い外からチクチクいびっていき、たまにダッシュ防御崩しからの連続技を狙っていく、っていうのが今回の天草の戦い方となる。

間合いが相手の間合いになってしまった時は、逢魔刻で逃げて仕切り直そう。なお逢魔刻は基本的に逃げ専用に使うこと。



逢魔刻は完全無敵ではないので、攻めに使うのは危険だ。

修羅篇

基本的な戦い方は共通の所で書いてある事がほとんどなので、ここでは修羅特有の細かい注意点を書いておこう。

まず飛び道具の死霊刃。多少出が遅いものの、遠距離から打てば普通の飛び道具として使っていけるだろう。

まぁ天草にしては珍しく、普通の飛び道具といえるかな？。



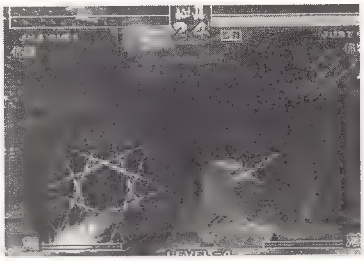
天照封凰掌はスカッた時の隙がでかく、相手の位置を見て小・中・大を使い分けないといけないので、あまりお薦めしないが、しっかり当てる事ができるなら隙もあまりなく、相手の不意を突くことができる技なので、たまは使ってもいいだろう。たまーにね。

瘴氣断は羅刹の戒烈掌と比べると出が遅いが、攻撃範囲が広く攻撃判定が何度か発生するので相手が途中からくらい易い。また、相手の飛び道具にうまく玉を合わせると、ヒットした時と同じ扱いになり、天草が魔法陣に包まれる。この時天草にはくらい判定はなく、相手の飛び道具をぬける事ができる。しかし無敵の後に無防備な硬直があるので、調子にのって飛び道具抜けばかりしていると斬られるぞ。

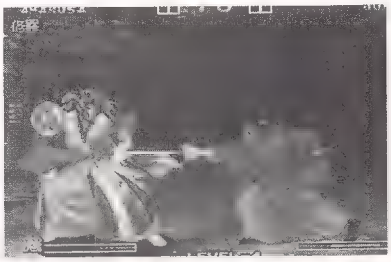


せっかく当たっても相打ちだとヘッポコ。

無敵で抜けられるが…。



その後斬られる。大道芸？。



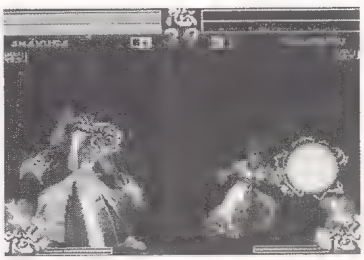
羅刹

羅刹も結局共通の戦い方でいくのがベストなので、「羅刹の攻めはこーだ」というものが無い。一応修羅との違いを書くと、飛び道具の冥府魔障弾は、小・中・大で飛距離が違い、出は速いものの相手に当たるか消滅するまでは動けないので、ジャンプで飛び越えられたら相手にいいようにやられてしまう。さらに怒りゲージMAXの時は多段ヒットになり、相手に当てられれば強力な技になるのだが、避けられた場合とてつもなく長い硬直をさらしてしまい、相手から痛ーい攻撃を貰ってしまう。怒ってる時は十分に注意して使おう。

こういうとこだけ見ると、スゲー強そうだが…。



避けられると大変な事に…。



降魔招来破は下段飛び道具系の技で、立ちガードできないので不意に使うとよさそうだが、避けられた時に玉が戻ってくるまで動けないので、はっきり言って使い物にならない。

この技も避けられると大変な事になるぞ。使わない方がいい。



戒烈掌は出は速いがリーチは短いので、連続技専用の技と考えていい。威力が結構あるので、前防御崩し～ダッシュ小斬り～戒烈掌というお手軽な連続技も覚えておくといいかもしれない。



あまりに爽快な技なのでつい狙いたくなるが、多用は避けよう。

対戦攻略

柳生十兵衛

担当：ぴぐ

基礎篇

初めに修羅・羅刹に共通して要となる項目を説明していこう。十兵衛は間合いや状況ごとになすべきことがハッキリしているので、その場その場に適した行動を取ることが勝利への近道だ。

それでは本題に入る前に、よく使われる用語の説明をしておこう。

●空キャンセル

なにか通常技を空振りしたとき、通常技のモーション中に必殺技コマンドを入力してその通常技にキャンセルをかけて必殺技を出すこと。おもに離れた間合いでしゃがみ中斬りに空キャンセルをかけて水月刀を撃つときに使う。空振りキャンセルの略。

●弾きキャンセル

天草降臨の世界では原則として、通常技は相手にヒットしたときのみキャンセルがかかるようになっており、ガードされてしまうと攻撃を弾かれるモーションになってしまいキャンセルはかけられないようになっている。

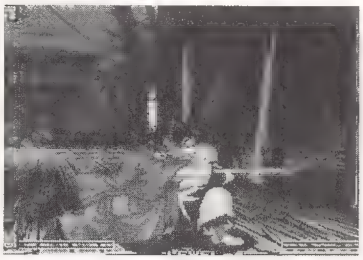
しかし、通常技をガードされた瞬間に必殺技の入力を完成させると、その弾かれモーションをもキャンセルして必殺技が出せる。これを便宜上弾きキャンセルと呼ぶことにする。

コツはとにかく素早く入力することで、通常技が出るか出ないかのうちに必殺技のコマンドを完成させるようにすればできるはずだ。

ほぼ密着に近い状態じゃないと出せないことに注意。



普通は、こうやって刀を弾かれる。



弾かれモーションをキャンセルできるぞ。

●先行入力

なにかのモーション中に必殺技のコマンドを入力してボタンを連打していると、そのモーションの硬直が解けた瞬間にほぼ最速のタイミングで入力しておいた必殺技が出せるというもの。

たとえば、しゃがみ中斬りキャンセル水月刀を入力したが、ガードされたうえに弾きキャンセルにもならなかったとしよう。このとき、中斬りの硬直が解けるまでボタンを連打しておけば、水月刀のコマンド部分だけはまだ生きているとみなされ、中斬りを弾かれたモーションの硬直が解けると同時に水月刀が出せる。

●昇り斬り

ジャンプと同時に出す斬り攻撃のこと。おもに相手の跳び込みを返すときに使う。

十兵衛の昇り中斬りは対空技としての性能が非常に高い。ちなみにバックジャンプの昇り斬りを逃げ斬りと呼ぶ。



弾かれモーションをキャンセルできるぞ。

遠距離戦

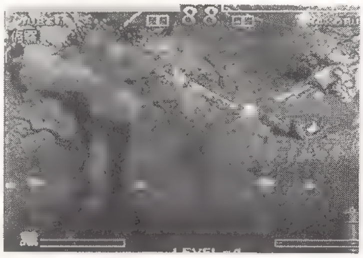
ズームアウトしたくらいの距離よりも遠い間合いを遠距離としておく。

十兵衛はしゃがみ中斬りの間合いよりも離れてしまうとあまりやることがない。

めいっぱい間合いが開いているときは、とりあえず小の水月刀で牽制してみよう。相手が水月刀を見て跳んできたら昇り中斬りで落としにいく。



水月刀で跳び込みを誘って、



昇り中斬りで迎撃する。十兵衛の黄金パターンだ。

ただし中途半端な間合いでは水月刀のスキに跳び込まれるのがこわいので、少し様子を見てみることも忘れないように。焦れて跳んできたならこっちのものだ。

しゃがみ中斬りが届くかどうかという間合いでは、ダッシュで近付かれないようにするため、しゃがみ中斬りに空キャンセルをかけて水月刀を撃つようにするといいだろう。

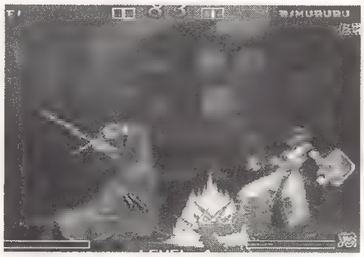
中距離戦

十兵衛がもっとも生き生きとする瞬間が、この中距離戦だ。遠距離技が出始めるくらいの間合いからしゃがみ中斬りが届くかどうかぐらいの距離での戦いかたを説明していこう。

ここでも要となるのがしゃがみ中斬り水月刀だ。中斬りが当たればほとんど水月刀まで連続技になる。ガードされても弾きキャンセルで水月刀が出せるように、コマンドは素早く入力することを心掛けよう。



中斬りが当たれば、



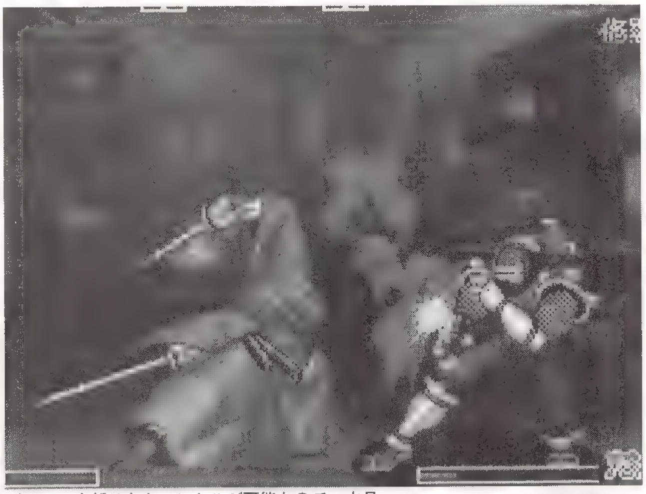
おまけに水月刀までヒットする。

あまりしゃがみ中斬りばかりだとつまらないので、立ち小斬りや立ち中斬りも混ぜてみよう。

間合いが少し離れてしまったら、ダッシュ中斬りかダッシュ大斬りで間合いを詰めよ

中斬りの間合いを保て！

vs 柳生十兵衛



ダッシュ大斬りもキャンセルが可能なので、水月刀でも撃っておこう。

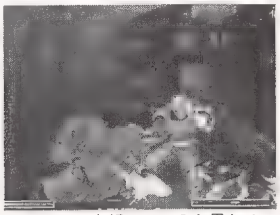
う。これらは両方ともキャンセル可能なので、水月刀までセットで出しておくといい。

近距離戦

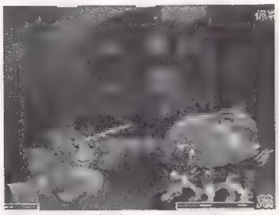
近距離戦はあまり得意ではないので、相手を追い払うことをまず第一に考えよう。

近い間合いでは、出の早さを生かしてしゃがみ小斬りを使う。ガードされて反撃を受けるのがイヤなので、キャンセル水月刀は撃っても撃たなくてもどちらでも構わない。

ちなみに、しゃがみ大斬りは初めのモーションがしゃがみ小斬りと同じ二段斬りなので、小斬りと勘違いさせやすい。しゃがみ小斬りを牽制で何回か見せておいて、たまに大斬りを混ぜれば非常に効果的だ。特に怒り状態の攻撃力増加率は全キャラ中でも最高値を誇っているので、怒っているときは意識して大斬りを狙ってみよう。



なんだよ、小斬りかぁ？と思わせておいて、



もう一撃が伸びてくる。かなりイタいぞ。

防御崩し

十兵衛は防御崩しからしゃがみ中斬り水月刀を安定して決めることができるが、それ以上のものは望めないし、投げ間合も広くないので、実戦の中では特に防御崩しにこだわる必要はない。

ただ画面端では確実に14連斬を決められるようにしておこう。怒り時は大幅にパワーアップするわりになかなか怒りゲージが溜まらないので、機会があれば確実に14連斬で怒っておくようにしよう。



防御崩しからは、



しゃがみ中斬り水月刀が確実簡単。

跳び込み

十兵衛のジャンプ攻撃は下方向に強いものがないので、基本的には跳び込むのに適していない。

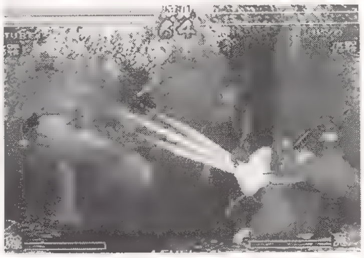
その問題を解消するためにもジャンプの踏み切り位置には気を使うようにしよう。地上すれすれで中斬りの先端が当たるような間合いがベストだ。ジャンプ大斬りを使うときは、中斬りのときよりも若干近い位置から跳び込もう。

あまり近いとガード後に投げられてしまうおそれがあるぞ（目ジャンプで回避は可能だが）。

着地後はいつものように、しゃがみ中斬り水月刀でも構わないが、たまには不意打ち（BC同時押し）も狙うとおもしろい。十兵衛の不意打ちは非常にリーチが長いうえ、自分は後方に飛び退くので、安全にしゃがみガード崩しを狙える。玄人っぽく見せたいなら、レバー下＋Dの回転脚払いかにキャンセルをかけて水月刀もお洒落だ。

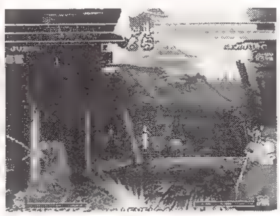


先端部分を当てるように跳び込んで、



不意打ちでも狙ってみよう。

遠距離で水月刀を撃ち、それを追いかけてダッシュから跳び込むなど、戦法的には非常に有効といえるが、これもきちんと間合いを調節するように気を付けよう。



水月刀をダッシュで追いかけて、



本人はジャンプから攻撃。相手もジャンプしたら即Bボタンを押して撃退。

怒り関連

何度も触れてきたが、十兵衛は怒り時の攻撃力増加率が＋34％で全キャラ中（天草の武器ナシの38％は除外しておく）でもトップの値を誇っている。しかし十兵衛は怒りにくいキャラでもあるので、画面端で防御崩しに成功したら確実に14連斬を決めておきたいところだ。

怒り時はその攻撃力を生かすため、普段よりも大斬りを使う頻度を増やしてもいい。たとえば跳び込みのときや、小斬りもどきのしゃがみ大斬りなどで大ダメージを与えてやろう。

怒り爆発に関してだが、十兵衛は連ね斬りを用いた連続技に乏しく、武器飛ばし必殺技につなぐことができないため、極端な話、怒り爆発は必要ないとも言える。

ここで爆発しなきゃ、この試合は負けというところまで追い詰められるまで怒り爆発は我慢しよう。

うかつなボタン連打は禁物！

修羅篇

修羅特有の技である二ッ角羅刀、八相発破、絶・水月刀について説明しよう。

二ッ角羅刀

修羅の十兵衛はこの二ッ角羅刀のおかげで、羅刹に比べるとアクティブかつ小刻みに動くことができる。

小は移動距離が極端に短く、相手に届かないとピタッと止まれるので、ダッシュとほぼ同じような感覚で使える。中は移動距離が長い。大は中よりも移動距離がさらに長く、たとえ空振りしても上昇モーションが出る。

大に限って上昇しきったときにレバー入れっぱなしのボタン連打（レバー下＋Cボタン連打でOK）で返しの一太刀を追加で加えることができる。この返しを出すと着地のタイミングが少しだけずれるので、ガードされてしまったときは返しの出す出さないでタイミングを狂わせよう（そうウマくいかないことのほうが多いけど…）。

小～大になるにつれ出始めが遅く、威力は大きくなる。普段は出の早い小を使っていき、大ダメージを期待したいときや反撃技として確実に間に合うようなときは大で出していこう。

メイン戦法である中斬り水月刀の直後に先行入力から小で出せば、手を出そうとしたところにヒットする。もし手を出してこなくても、移動距離そのものが短いので、近付いて防御崩しや再度中斬り水月刀などが狙える。


しゃがみ中斬りキャンセル小二ッ角羅刀で、


相手の目の前に止まってということも可能。さて投げにいくか、通常技か。

ちなみに修羅では二ッ角羅刀が怒りで性質が変化するようになっていて、怒り時は小や中も返しの攻撃が出るようになっている。

八相発破

これだけは出しちゃイカン。最後の最後、これで倒せるという状況以外では、当てても反撃を受けるので十分気を付けよう。

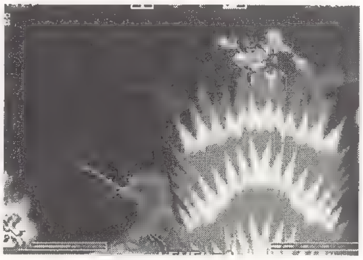
とにかく修羅十兵衛はボタンを連打しないということを肝に命じておくこと。

絶・水月刀

修羅十兵衛の武器飛ばし必殺技であり、十兵衛を鬼に仕立て上げる最大の要因となっているのが、この絶・水月刀だ。

ごく普通の使い方として、水月刀→絶・水月刀や中斬りキャンセル絶・水月刀でジャンプを誘って当てるのが挙げられる。


水月刀で誘っておいて、


絶・水月刀で仕留める。

また、少しうれしい（悲しい）事実だが、ガードされてもこちらのほうが先に動けるので、端に追い詰めて連続で出しているだけで相手はほぼ対処できなくなってしまう。

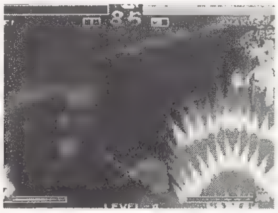
いちおう脱出法を教えておくと、ガード後にダッシュ攻撃などの速くてリーチの長い技を当てるか、ダッシュジャンプで十兵衛本人を跳び越えるかの2通り。ただガードの終り際を見切るのが難しく、最後の一撃を食らってしまうことが多いので気を付けよう。


柱が上がる前ならツブせる。ここで手を出す勇気を持て。

単純に連続で出してくるだけの十兵衛なら、これで脱出できる。

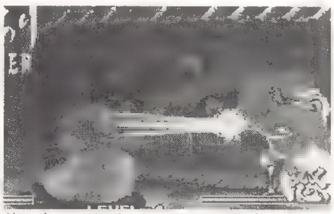
しかし、十兵衛側もただ出すだけじゃなく、一回めの絶・水月刀をガードさせたら、立ちorしゃがみ中斬りを出してそれにキャンセルをかけるようにして絶・水月刀を入力する。このとき、絶・水月刀を入力するのは極力早めに。

ガード後に相手がダッシュしてこようとするのを防ぐだけでなく、中斬りがヒットすればキャンセル絶、空振りすれば空キャンセル絶、ガードされれば先行入力による最速で出す絶、とどう転んでもスキなく絶・水月刀を出していける。これならますますもって脱出は不可能に近くなってくる。


絶・水月刀をガードさせたら、


ダッシュ防止に中斬りを置いておく。

画面中央付近でガードさせた場合、距離が離れてしまって次の絶・水月刀が届かないこともある。距離が離れたかなと思ったら、おもむろに中斬りで跳び込もう。ジャンプ攻撃がガードされてもヒットしても、着地で直接あるいは中斬りから絶・水月刀を出せばまた距離を詰めることができるぞ。あとはこの繰り返しで端まで追い詰めていける。


絶・水月刀をガードさせたら跳び込んでみよう。着地でさらに絶だ。

ここまで追い詰めれば勝ちはほぼ確実なので、14連斬による怒りがどれほど重要か分かってもらえると思う。もしそのラウンドは負けが濃厚で、かつ一本落とせる状況なら思い切って自殺しよう。次のラウンドは初めから怒った状態でスタートするぞ。肉を斬らせて骨を断つ、侍の戦いっぷりがよく現れている。

ただし最後に忠告しておく。

絶・水月刀を連続で出していれば確かに勝率は上がる。しかし、それだけで相手に勝ったとしても反感・顰蹙を買うのがオチだ。ここぞという局面でクリーンヒットさせるような使い方をしてこそホンモノだ。

鬼の滅り、我らが心眼刀！

vs 柳生十兵衛

羅刹篇

羅刹の目玉はなんと言っても心眼刀に尽きる。斬り攻撃しか返せないが、その威力・気分のよさともに超一流の必殺技だ。

心眼刀・天羅（C）はおもに相手の跳び込みを返すのに使う。水月刀を見て跳び込んできた相手は心理的にジャンプ大斬りを狙いがち。そこを逆に心眼刀でキャッチしてやると、ジャンプ大斬り封じにもなる。

心眼刀・相破（B）はおもに地上の上段斬りを返す。接近戦で牽制のしあいになったときなど、先行入力で出してやると反撃しようとして出した技を取れるぞ。



中斬りを出している間にコマンドを入力してB連打。

ジャンプ中斬りで跳び込んで着地で相破を出すと、投げ失敗で出る大斬りを当て身できたりすることもある。みんなも効果的に狙える局面を考えてみよう。

心眼刀・水月（A）はおもに地上の下段斬りを返す。ただし相破と水月でいうところの上段・下段とは相手の立ちしゃがみ状態ではなく、あくまで攻撃が上のほうと下のほうのどちらに発生するかということに関係している。水月に限っては怒り爆発で脱出されうる。



水月のみ怒り爆発で脱出可能。これでノーダメージだ。



すると最速で相破が出せるので、反撃にきたところを取れる。

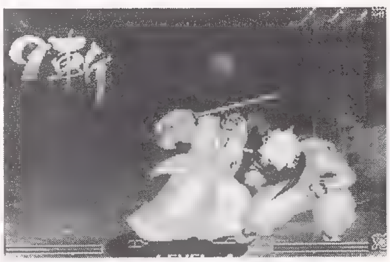
天羅と相破は通常技だけでなく、一部の必殺技も当て身の対象となる。それらは一覧表にまとめてあるので、参考にしてもらいたい。表に載っていてもタイミング次第では当て身できないこともあるので気を付けよう。



アンヌムツベなど、意外と当て身できる必殺技は多い。

ガードしている相手に対してのみ効果がある不思議な必殺技・柳生双月陣。

跳び込みから出したり、14連斬を途中で止めて出したり、起き上がりに重ねたり、とにかく相手がガードしそうな状況を考えて、そこに出していくようにしよう。



いくぞ、十四連斬。と見せかけて、



途中で双月陣じゃ〜っ。かかりおったな。

羅刹十兵衛の怒りによる性能変化技は水月刀だが、この烈・水月刀はもともとの水月刀よりも出が遅いので、かえって使えない。

武器飛ばし必殺技の激・嵐陣は一度出してガードされると怒りゲージが消えてしまう。連続技にもならないので、怒りゲージは大事に使おう。

	天羅	水月
覇王丸	弧月斬、烈震斬、凪刃	弧月斬
ナコルル	カムイムツベ	アンヌムツベ、レラムツベ＊1
リムルル		ルプシトゥム（A、Bのみ）
服部半蔵	うつせみ天舞、身代わりの術＝仏	うつせみ地斬、身代わりの術＝鬼
ガルフォード	レプリカアタック、イミテイトレプリカ	
千両狂死郎	回天曲舞、血煙曲輪	血煙独楽、荒事師狂死郎“血肉の舞”
橘右京	ツバメ返し	雲雀
牙神幻十郎	光翼刃	光翼刃、三連殺
首切破沙羅		
緋雨閑丸	梅雨円殺陣、雷雨	五月雨斬り、真·雨流れ狂落斬、梅雨円殺陣
花諷院骸羅	ぶちのめし、みだれうち	
天草四郎時貞		
柳生十兵衛		
シャルロット	スプラッシュファーント	パワーグラデーション
タムタム		
風間火月		
風間蒼月		

＊1　メルシキテ後の分離攻撃（横）

シャルロット

担当：全日本シャルロッ党党首：ももやん

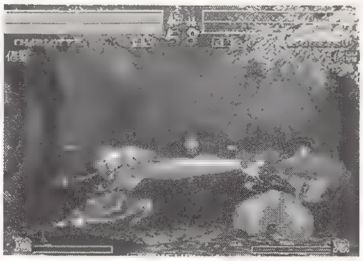
基礎篇

レイピア独特の長いリーチと、素早い突きを最大の武器に闘うシャルロット。対戦では、かなりの強さを持つキャラクターだが、扱い方を知らなければ宝の持ち腐れ。基礎をしっかり覚えて、最強を目指そう！

彼女は強いんです

まずは、シャルロットがどのようなキャラなのかを説明してみよう。

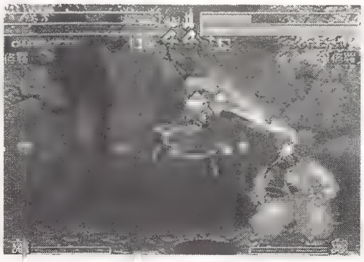
シャルロットはこの「サムライスピリッツ」というゲームの中では珍しく、突きを主体とした攻撃が多いキャラクターである。よって、メインとなってくる攻撃も、突き系の攻撃がほとんどだ。



突き技が多い、シャルロット。ザクザクな感じ。

突き技のほとんどはスピード、リーチ共にあるので、相手の攻撃の外からチクチク突き刺して、確実にダメージを与えることができる。

リーチとスピードで地上戦を制することができるシャルロットだが、実はジャンプ攻撃もかなり強い。ジャンプは低く早く落ち、さらに攻撃にも強力なものがそろっているので、跳び込みには適している性質と言える。



ジャンプは低く、速いので実は強いのだ。

また、連続技も強力なものがそろっているので、一撃必殺能力もかなりのものだ。

これらの強い要素「突き」「跳び込み」「連続技」を組み合わせたのが、シャルロットの基本戦法となるのだ。

地上戦を制せ

まずは、突き技を中心とした、地上戦から説明しよう。地上戦のメインとなるのは、リーチがあり出るのが速い遠距離立ち小斬りと、遠距離立ち中斬りだ。地上戦は、この2つの技で立ち回るのが基本となる。

両方とも遠距離技なので、シャルロットの得意とするのは近距離ではなく、中距離である。ここで言う中距離とは、立ち小斬りの先端がヒットするぐらいの間合いだ。逆に近距離は非常に苦手なので、なるべく離れるように動こう。



この間合いが基本となる。

中距離まで移動できたら、シャルロットの攻めが始まる。まず手始めに、小斬りを使って攻めよう。

小斬りは連続で何度も出すのではなく、1発出したら相手の動きを見て、何もしないようであれば2発目を出すようにするのだ。なぜならば、小斬りは積極的にダメージを与える手段ではなく、相手の出方を見るための牽制技でしかないからだ。もちろん、中距離での斬り合いに勝つための小斬りでもあるのだが。



小斬りで牽制しておいて…



相手の反応を見る。出方によって、反撃を考えよう。

小斬りをガードさせると離れるので、2発目以降は前進しながら出していくように。

相手の間合いの外から小斬りで突き、痺れを切らして反応したならば、攻撃するチャンスだ。相手の出方によって対応策も違うので、いくつか例を出してみよう。

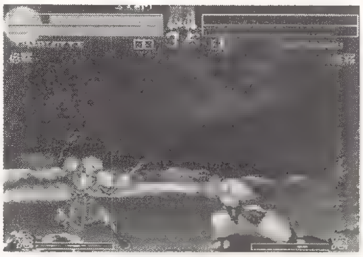
●ガード後、通常技で反撃してきた

小斬りをガードした後は間合いが離れるため、相手がよほどのリーチを持つ技を出さないかぎり、当たることはない。それを知らずに相手が愚かにも反撃しようとするならば、当然のごとく技は外れ大きな隙ができる。

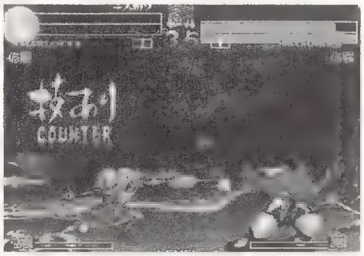


小斬りをガードさせて…

この隙に攻撃を入れるのだが、基本的には立ち中斬りが安定だ。中斬りは小斬りよりもリーチがあり、ダメージもそこそこにあるので、反撃には打ってつけだ。



反撃してくるようならば…



中斬りで反撃だ。

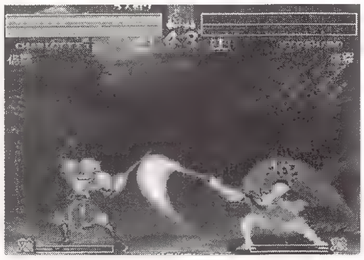
相手が大斬りなどの大技で隙を作った場合には、ジャンプ攻撃が入ることがあるぞ。ジャンプ中斬り、近いようならばジャンプ大斬りが狙える。状況によって判断しよう。また同じような状況では、ダッシュ投げを狙うことも可能だぞ。

相手がリーチのある技で反撃を狙っている場合には、避け（A+B）で攻撃を回避し

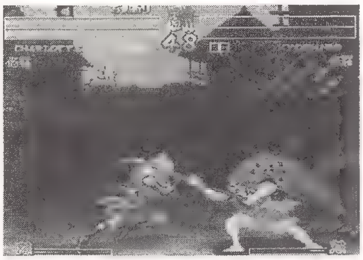
まずは闘いの礎、地上戦を制せよ！

シャルロット

大技が外れたら…



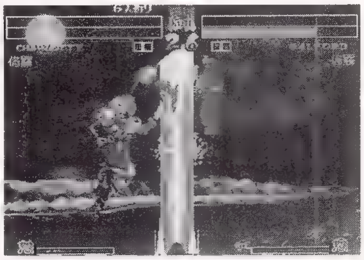
ダッシュで投げを狙ってみよう。



てから反撃をする方法もある。かなり恐いが、成功すれば効果は高いぞ。

●ジャンプしてきた

痺れを切らして跳び込んできたら、対空技を狙っていく。



跳び込みに対しては、早めのパワーグラデーション。

シャルロットの基本的な対空技は、早めのパワーグラデーションだ。タムタムや天草といった、ジャンプが強力なキャラでないかぎり、ほとんど落とせるだろう。

余裕があるならば相手の下をダッシュでくぐり、背後から投げを狙ってみるのもいいだろう。投げからの連続技が多いシャルロットにしてみれば、最大のチャンスだ。

●ダッシュで近づいてきた

シャルロットの最も苦手とするのは、相手側に主導権があり近づかれること。ってことで、ダッシュで近づいてくるような相手は、小斬りで追い返そう。反応が遅れなければ、たいてい止めれるだろう。

ほかには、ジャンプで回避する方法もある。近距離でのダッシュに対しては前ジャンプ大斬り、中距離に対しては垂直ジャンプ中斬りが有効だ。

以上が、地上戦での攻防だ。中距離で自分が主導権を握り、相手のミスを誘うようにしつこく小斬りで攻めよう。

本当はジャンプ主体なのよね

ここまでを読むと地上戦がメインのように思えるが、実を言うとシャルロットは、ジャンプ攻撃が得意だったりする。かと言って、ジャンプ攻撃は万能ではないので、跳び込むための布石は必要となってくるのだ（それが、地上戦なのだ）。

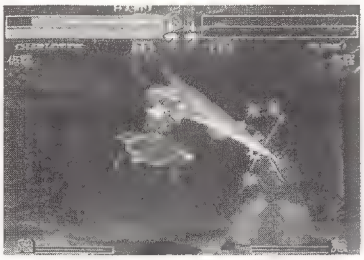
跳び込むタイミングは、地上戦のところで説明した通り。相手の技の隙に跳び込むのが理想だ。

ジャンプ時に使う技は、距離によって使い分ける。中距離、遠距離ではリーチのある

技の隙を見つけたら…



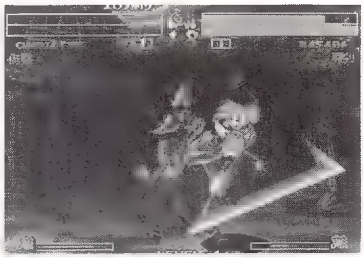
ジャンプで跳び込め！



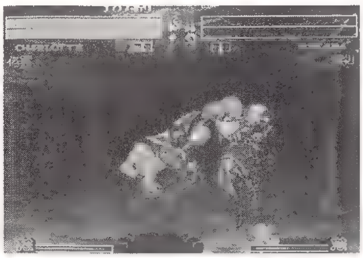
中斬り、近距離では攻撃判定が広い大斬りが使いやすい。このなかで特に強力とされているのが、ジャンプ大斬り。この技は下方向に攻撃判定が非常に広く、相手を飛び越した場合（これを『めくり』と言う）にも攻撃を当てることができるのだ。

ジャンプ大斬りで跳び込めたら、一気に攻めるチャンス。着地の隙を「タイミングジャンプ」（着地した瞬間にレバーを上方向に入れて、隙をなくすこと）でなくして、もう一度めくるようにジャンプ大斬りだ。これを何度か繰り返すだけで、相手はかなり苦戦するだろう。

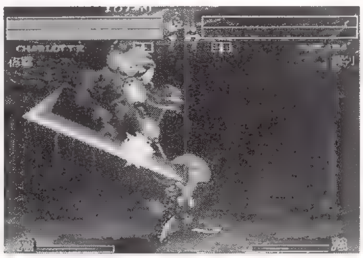
ジャンプ大斬りは、後側にも攻撃判定があるぞ。



着地後、タイミングよくレバーを入れれば隙がなくなるので…



再びめくり攻撃だ。



ジャンプ大斬りがヒットしたら、連続技を狙いにいく。連続技に関してはタイプ（修羅、羅刹）によって変化するので、ひとまず置いておく。ガードされ続けた場合はどうするのか？ガードしているようならば、投げを狙ってみよう。投げが成功すれば、大ダメージ確定だ！

連続技は命綱

旧サムライ、真サムライを知っている人ならば解ると思うが、シャルロットは連続技とは無縁なキャラだった。が、今回はまったく逆。連続技が超重要になってくるのだ。連続技はタイプによって変化してくるので、タイプ別攻略、連続技ページを参照してほしい。とりあえず両タイプの基本連続技として、投げ→14連斬は覚えておこう。一部のキャラ以外には入り、怒りゲージがMAXになるのでかなり使えるぞ。

シャルロットの基本戦法は以上。これに各タイプの必殺技を加えたものが、最終的な攻略法となるのだ。では、次のページからのタイプ別攻略も見てほしい。

基本的な攻めが肝要！

修羅篇

安定した強さを持つ、修羅シャルロット。飛び道具のトライスラッシュと、スプラッシュファーントの使い所が鍵となるだろう。

修羅の技

まずは、修羅シャルロットの必殺技を説明しておこう。基本的な使い方も書くので、参考にしてほしい。

●トライスラッシュ

3角形を描き、発射する飛び道具系必殺技。弱強の違いは、飛距離とスピード。強ならば1画面近く飛ぶが、中は半分、弱はさらに半分といった感じだ。

この技は、コマンド入力時にボタンを押したままにすることによって、発射のタイミングを後らせることが可能だ。また、この技は怒りMAX時には5ヒットするように変化する。

この技の基本的な使い方は、遠距離からの牽制専用と言える。離れすぎた相手に対して、使っていくものだ。怒りゲージがMAXのときは5ヒットするようになるので、削り能力はなかなかのもの。

しかし、出した後の硬直時間が非常に長いので、連発は危険だ。特に、ジャンプ攻撃に自信のあるキャラが相手の時は、さらに注意が必要。

●スプラッシュファーント

修羅シャルロットの命運を分ける、突進系の必殺技。弱強の違いは、移動距離とヒット数だ。

スプラッシュファーントは威力は並だが、投げから直接入れることができたり、ガードの上から削ることもできるので、使い勝手は非常に良い。技の硬直はあるものの、先端部分を当てるようにしていればガードされても反撃は受けないので、まさに使い方次第ということ。



怒りMAXならば、5ヒットになるトライスラッシュ。



こんな状況ならガードされても…

●パワーグラデーション

修羅、羅刹に共通する必殺技。無敵などがあるわけではないので決して強力とは言えないが、対空技としての役割は十分に果している。対空技として使う場合は引き付けるのではなく、相手の跳び込みを先読みして、早めに出すようにしよう。

意外と攻撃が発生するまでが速いので、近距離での反撃技として使うことも可能だ。

●スプラッシュグラデーション

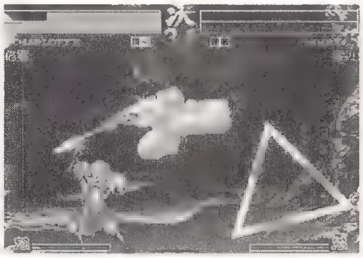
修羅の武器飛ばし必殺技。攻撃発生時間は遅めだが、連続技に組み込むことも可能。攻撃判定が出ている時間は長いのだが、一度ガードされてしまうとそこで判定がなくなるので、一概に使えると言い切れるものではない。



こんなに離れるので、反撃はできないのだ。

修羅の攻め

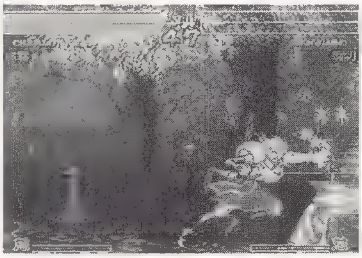
それでは、修羅シャルロットならではの攻めを説明していこう。修羅には飛び道具であるトライスラッシュがあるが、無闇に使っては危険だ。特に近距離で使った時には、必ず跳び込まれるだろう。使うとしたら怒りゲージMAXで、遠距離戦になったときだけだ。



発射した瞬間に跳び込まれる。非常にありがち。

スプラッシュファーントも突然出しても簡単に回避されてしまうので、使う場所を選ぶ必要がある。使い所としては、相手の攻撃が外れたときがいいのだが、画面端に追い込んでいた場合には使わないようにしよう。画面端でガードされると、ほとんどの場合反撃を受けるからだ。

こう考えると、修羅に関しては基本的な攻め方だけで十分に闘えると言えるだろう。



画面端でガードされると、大ピンチ！

修羅の連続技

連続技に関しては、意外と強力なものがそろっている。実戦で確実に決まるものをピックアップしておこう。

●投げ→スプラッシュファーント

修羅の基本連続技。怒りゲージがMAXのときや、14連斬が入らない相手に対して使っていこう。安定で減るぞ。

●（画面端）投げ→BBC（連続斬り）→スプラッシュグラデーション

武器飛ばし技を使った、強力な連続技。投げからは画面端限定だが、狙う機会は決して少なくないはず。ぜひ習得しよう。



投げから…



スプラッシュファーントは大安定。安全にいくならコレ。

怒涛の攻めで、勝機をつかめ！

シャルロット

羅刹篇

修羅を安定型と言うならば、羅刹は攻撃型と言うべきか？怒涛の攻めができるのが、羅刹シャルロットだ。

羅刹の技

では、羅刹シャルロットの必殺技と、基本的な使い方を説明していこう。

●バイオネットラージュ

飛び道具の代わりと言ってもいいぐらいリーチのある、突き系の必殺技。弱強の違いは、出るまでの速さとリーチ。弱は速いが短く、強は遅いが画面端近くまで伸びる。

この技自体出るまでが遅いのだが、出てしまえば攻撃判定は一瞬で画面端まで届く。



出るまでは遅いが、出たら一瞬で伸びるぞ。

また、技の硬直が少ないため、連発して発射することも可能だ。

だからといって、気軽に連射できる技ではない。やはり、出るまでが遅いために、反応のいい相手には跳び込まれることもよくある。また、足元ががら空きなので、対ナコルル戦ではかなり苦戦するだろう。

この技は怒りゲージがMAXになると、ヒット数が増えるように変化する。この状態がかなり強く、ガードの上からガリガリと体力を削ることができるぞ。

●リオンランセ

スライディングで足元を狙い、ヒットするとそのまま投げる。

一見地味な技だが、対戦ではかなり使える。この技は見た目通り下段判定になっているので、地上戦の突き合いの中で使うとヒットしやすいぞ。

しかし、ガードされた時が悲惨。隙が大きいので、確実に大技を入れられてしまうだろう。この技は「確実に決めれる技」ではないので、使うときは博打要素含まれていることを忘れないように。



ガードされると悲惨な、リオンランセだ。

●パワーグラデーション

効果、使い方ともに修羅と同じ。対空技、反撃技として使う。反撃技としての狙い目は、相手のジャンプ攻撃をガードしたときだ。着地で技を出そうとしていれば、ほとんどヒットするだろう。

●クリスタルローズ

羅刹の武器飛ばし必殺技。攻撃力は修羅のものより低いようだが、出るのが速いので連続技に適している。また連続技にしたときは、なぜか修羅のものより攻撃力があるので、まさに連続技専用だ。

攻撃判定も一瞬しか出ないので「置いておく」と言った使い方はできないので注意。

羅刹の攻め

羅刹には強力な武器、バイオネットラージュと、意外な伏兵リオンランセがあるので修羅とは違った攻め方ができる。

バイオネットラージュは出るまでが遅い、と前で説明したが、弱で使っている分にはさほど問題はない。また、硬直も少ないので連射してみるのも手だろう。だが、一発のバイオネットラージュで反応してきた相手には要注意。かなり羅刹シャルロット慣れしているはずだ。

怒りゲージMAXならば、画面端まで離れて強バイオネットラージュを使ってもいいだろう。画面端ギリギリまで届くので、下手に前進しようとすれば大ダメージとなるぞ。削り能力も高いので、ここぞとばかりに使ってみよう。

リオンランセは、小斬りや中斬りに混ぜて出すと効果的。小斬りをガードして、間合いを詰めようとしている相手に、よくヒットするのだ。だが、頻繁に狙いすぎるとバレるので、時々使うのが吉。



怒りゲージMAXならば、ガリガリ体力を削ろう。



小斬りで誘っておいて…



リオンランセを出してみる。よく当たるのだ。

羅刹の連続技

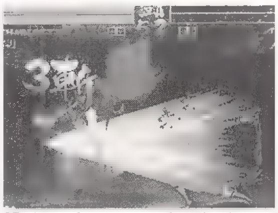
非常に強力な連続技が揃っている、羅刹シャルロット。超強力なものは別ページに載っているので、そちらを参照のこと。ここでは、最低限覚えてほしいものだけをピックアップしてみた。

●ジャンプ大斬り↓近しゃがみ中斬り↓弱バイオネットラージュ

めくりで大斬りがヒットしたときに狙える、基本連続技。簡単に割りには、それなりのダメージを与えることができるぞ。



めくり大斬り→近しゃがみ中斬りとつながったら…



弱バイオネットラージュだ。わりと減るぞ。

●投げ↓14連斬（12斬キャンセル）↓クリスタルローズ

投げから14連斬が入るキャラには絶対に決めることができる、強力連続技。武器飛ばし技が簡単に連続技にできるので、ぜひとも覚えてほしい。練習すれば、意外と簡単だぞ。

対戦攻略

タムタム

担当：KAL

タムタムとは？

かつてのタムタム、元祖のサムライスピリッツに出ていたころのタムタムは、長そうであまり長くない地上の斬り技と、めちゃめちゃ長いジャンプ斬り技、それに他に類を見ない特殊な飛び道具、アハウ・ガブルを主武器に、接近戦で効果絶大な立ちキック攻撃、バックジャンプと同時に大斬りを出す「逃げ大斬り」等を使ったヒット&アウェイで闘う、捕らえ所の無い戦法が奇妙で気持ちいいキャラだった。

特に中距離戦を得意とし、アハウ・ガブルによる削りと逃げ大斬りのおかげで「待ち」を崩せる、待ちに強いキャラとして名を馳せていた。

しかし、その図体のデカさのせいで、近距離戦が不得手…と思われていたが、魔法の立ちキック、通称「足の裏」を使いこなすことで接近戦をもこなせる、テクニカルキャラでもあったのだ。

ただし対空問題は深刻で、「体デカイ、歩くの遅い」せいで、事前準備をしておかないと跳び込まれ放題だった。事前準備さえきちんとしてあれば、バックジャンプ大斬りで相手の跳び込みはほとんど返せたのだ。

で、その事前準備とはいかなるものだったのか。それは、相手がジャンプしたら素早くバックダッシュして間合いを離す、という距離調節法だったのだ。これに、中距離からの突然の前ダッシュ→逃げ大斬りが融合し、前へ後ろへと忙しいキャラだった。

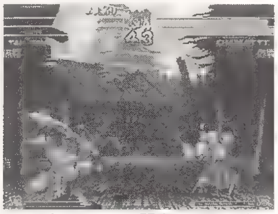
今回のタムタムは？タムタム基礎

今回のタムタムは、以前のようなテクニカルキャラではないので、「使いたかったんだけど難しかったからなぁ」と諦めていた人にはおすすめだ。覚えなければならないことが少なく、すぐに実戦に入れるぞ。

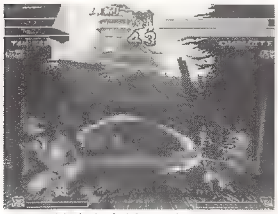
そういったわけで、ここからはタムタムの修羅・羅刹に共通した事柄を書いていこう。

常に遠距離を保っていこう

タムタムのメイン武器は、遠距離立ち小斬りだ。常にこれの先端部分をかすらせるようにして、少しずつ距離調節しながら何度も何度も出していく。ただし修羅を使っている場合、前進時には注意しよう。前に進むと同時にボタンを連打してしまうと、必殺技の［パグナ・パグナ］が出てしまうからだ。したがってちょっと前に歩いて、レバーから手を離してからボタンを押すようにしよう。こうすればパグナ・パグナの暴発を避けることができる。



これがタムタムの間合い。これを維持する。



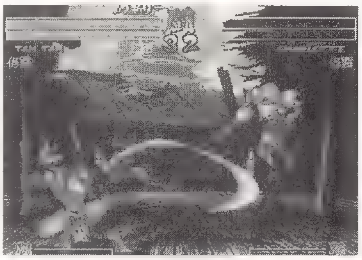
そして遠立ち小斬りを振っていく。

小斬りで牽制していると、そのうち相手が跳んでくることもあるだろう。

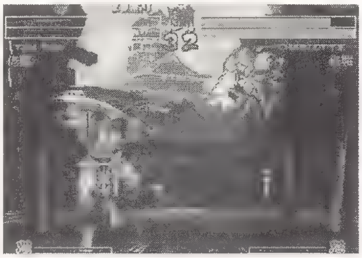
そんなときは、相手との間合いがほんとに遠ければ、その場から垂直ジャンプして大斬りを、それほど遠くなければバックジャンプして大斬りを出し、空中で斬り落としてしまおう。

タムタムは、この［空対空］のジャンプ大斬りが非常に強力なので、これを対空技として使うのだ。

遠距離時の基本的行動は以上の二つ。遠立ち小斬りをしゃかしゃか振って、跳んできたら垂直orバックジャンプ大斬りで落とす。たったこれだけだ。ただし、あくまでも超基本的な部分だけのこと。



間合いがきちんととれていれば、もし跳ばれても……



すぐに自分もジャンプしてタイミングを合わせ……



大斬りを出せば、問題なく相手を落とせる。これが［空対空］。

近距離戦になったら

タムタムは近距離戦が苦手だ。そこで、遠距離を維持できずに近距離戦にもちこまれたらどうすればいいのか、その方法を解説していこう。

［密着時］

相手が目の前にいて、とにかく早く技を出して抵抗したい場合。こんなときにはしゃがみ小斬りを連打だ。出は早いぞ。

［密着時より少し離れたとき］

しゃがみ小斬りをいつまでも連打しているよりも、立ちキックの上段蹴り、〝足の裏〟を出していこう。

この技、見た目の印象よりも予想外に出が早く、元祖ほどではないがバリアー効果もきちんとある。

ただし〝足の裏〟はあくまで防御用の立ち技なので、相手を素早く引き離したいならレバー前入れのキック、下段狙いを使っていき、攻撃的な意志があることをみせて相手の抵抗を押さえる必要があるぞ。なお、下段狙いはキャンセルをかけることができるので、連続技狙いでパグナ・デオスを出すのもいいかもしれない（反撃覚悟）。



さすがになんでもOKというわけにはいかないが、頼れる。

また、この間合いではもうひとつ、B+Cの不意打ちを出すという選択肢がある。不意打ちは出が遅いので多少勇気のいる選択ではあるが、これがヒットすれば次はこちらが先に動き出せる。逃げるなり、連続技を狙うなり自由にできる瞬間だ。



動きが笑えるのでフィニッシュ技に最適。盛り上がる。

さらに離れた間合い

下段狙いや不意打ちを出すには少し距離があり、かといって小斬りの先端部分を当てるにはまだまだ近い、という

遠距離戦を心がけよう！

タムタム

間合い。スタート時よりやや近いくらいを想像してもらおう。

この間合いでは、もう迷うことなく遠立ち小斬りを出していって問題がない。というより、遠立ち小斬り以外、出せる技が無い、と言った方が正しいだろう。中斬りを出すには近すぎて危険だし、この間合いからのバックジャンプも下をダッシュでくぐられる恐れがある。

なかでも一番やってはいけないのが、C＋Dの連続斬り入り込みを出すこと。タムタムのこれ、リーチはあるが出が遅いし、キャンセルがかからないので、もし空振りしてしまったら大変なことになる。スキだらけになってしまうのだ。ガードさせる分には、反撃等うけないので一応安全といえる。

投げもそれなりに狙っていく

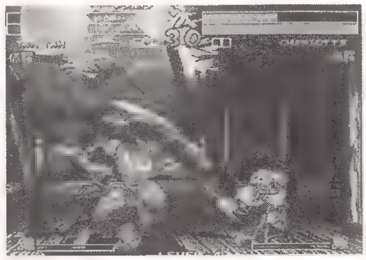
基本が遠距離での長い斬り技による牽制なので、無理してわざわざ投げ（防御崩し）にいくこともないが、近距離戦などになったら、投げを狙ってみるのもいい。

今回のタムタムはほんとにいいこと付く目で、投げのあとはしゃがみ大斬りが全キャラに安定して入るのだ。これは強力だぞ。その後すぐダッシュしてもう一回投げにいったりすると、これが結構いい感じで決まり易かったりするのだ。

それだけではない。投げのあとにはC＋Dも入ってしまう。タムタムは14連斬のチャンスがあまりないので、投げが決まったら確実に怒っておくのもいい選択といえる。

投げのあとボタン連打でいいしゃがみ大斬りと違い、こちらは相手キャラによって一瞬前進したりその場からで良かったりするが、早め早めを心がけていれば、そう失敗することもないとおもう。


もう一回投げたりなんかして。


投げ→しゃがみ大斬りのあとすぐダッシュして……

新システムにはまだ馴染めない

タムタムは、修羅・羅刹で同じ武器飛ばし技をもつ。これはアハウ・ガブルのグラフィックが大きくなったようなものだが、実際にはかなり使い勝手が悪い。出が遅く、飛距離もないので、見てから簡単に避けられてしまう。…or攻撃でつぶされてしまう。ならば削り量は？とおもってみると、下手をしたら通常のアハウ・ガブルの方が削れてるんじゃないの?といったありさまだ。

連続技が得意でない分、14連斬や連ね斬りも利用価値があまりなく、せいぜい怒り爆発中に投げや不意打ちから一閃を決める程度。

ダウン攻撃もリスク・リターンが釣り合ってないので、小ダウン攻撃以外は使うと返って危険。

そういったわけで、タムタムは新システムにはあまり馴染めなかったようだ。勝ち・負けだけを見た戦力的なことを考えるなら、これらの技は使わない方がいい。上達してきたり、それらのことを度外視するなら、いろんな技を出してタムタムというキャラの技・動きを堪能しよう。

さて、ここまでは修羅・羅刹に共通の事柄を書いてきたが、一応プレイスタイルの違いによる修羅と羅刹の選択基準、みたいなものを参考程度に書いておこう。

妙な技や変な動きでアクティブなタムタムを目指したい、という人は、必殺技の多い修羅を選ぼう。かつてのタムタムが好きな人も修羅だ。まったく逆に、遠立ち小斬りだけをしゃかしゃかやりたくて、修羅だとたまに暴発するパグナ・パグナがムカツク、という人は迷わず羅刹だ。パグナ・パグナがないので、安心して前後運動しながら小斬りを連打できるぞ。

それでは次ページから、修羅・羅刹ごとに特徴だった戦法、注意点等を解説していこう。

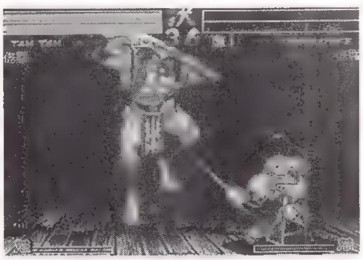
タムタム限定用語辞典

“逃げ大斬り”とは?

バックジャンプすると同時に斬り攻撃、特に大斬りを出して、これを地上にいる相手に当てる、これがいわゆる逃げ大斬りだ。

元祖サムライスピリッツのときには、この逃げ大斬りを、しゃがみガードしている相手キャラにヒットさせることが簡単にでき、前ダッシュからの足払い、投げ、相手の抵抗を予測してのアハウ・ガブルと組み合わせて、さまざまな攻撃を繰り出していくことができた。

今回もしゃがんでいる相手に逃げ大斬りをヒットさせることはできるにはできるのだが、あまりにも難しく、上級プレイヤー以外にはすすめられない。


バックジャンプした瞬間に大斬りー


しゃがんでいる相手に当たれば本物だ。

“足の裏”とは?

立ちキック攻撃の上段蹴りで、相手キャラの斬り攻撃をことごとく返していく、これが足の裏を使ったバリアー戦法と言われるものだ。

なぜバリアーなのかというと、足の裏はリーチがぜんぜん無く、直接相手キャラの体に当てていくのはほぼ不可能なのだが、相手が身を乗り出す系の技を出してきたときに合わせて出せば、その技をつぶすことはできるという…。積極的なのか単なる嫌がらせなのかよくわからないという、近距離から中距離にかけて有効な戦法だ。

もちろん、グラフィックから見たまんま“足の裏”と呼ばれている。

これも元祖サムライスピリッツでは猛威を奮った、タムタムを代表する特徴的な技だったのだが、今回は目立って強くはない。それでも近距離戦では役に立つのだからさすがだ。

修羅といえばアハウ・ガブル

修羅といえばアハウ・ガブル

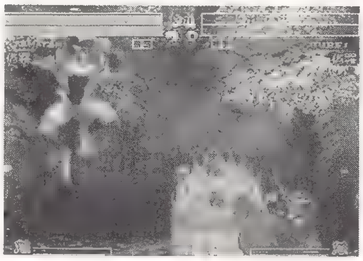
修羅独特の戦法といえば、タムタムの代表的必殺技、アハウ・ガブルを使ったものになる。

これは、遠立ち小斬りがさすがに嫌になって、ガードが固くなってきたところに狙うと効果的。アハウ・ガブルは、ヒットすれば威力が高く、ガードされてもかなりの体力を削り取ることができる。

遠距離立ち小斬りを振っている間合いでは中のアハウ・ガブルを出していればだいたいOKだ。相手が遠立ち小斬りの届かない距離まで離れているときだけ、大で出そう。アハウ・ガブルを何発だすかは、相手の様子で判断するしかない。向かってくるようであれば連発は危険だし、まだガードしているようであればもう一発、という具合だ。



相手のガードが固くなってきたら……



さっそくアハウ・ガブル。基本は中か小だ。

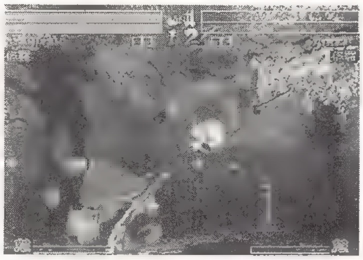
遠距離時のバリエーション

「どうしても負けたくない、余計なことはしたくない」というのであれば、遠距離時にとるべき行動はほんとに少ないのだが、「手堅い」のが「強い」のとはイコールではないとおもうので、「自らチャンスを作り出して勝ちたい」という人は、次の戦法を試してみるといい。

間合いはやはり遠立ち小斬りと同じか、これよりやや離れているとき。この間合いで遠立ち小斬りではなく、かわりに遠立ち中斬りを出す。リーチ、威力ともに中斬りの方が全然高いので、当たれば儲け物だ。

しかし中斬りを使う真の理由は、キャンセルがかけられる、という点にある。中斬りを出すだけ出しておいて、相手がジャンプしてきたらムーラ・ガブル小の上段を出してこれの弾（骸骨）でもって撃墜する。ムーラ・ガブルは小・中・大で骸骨を投げるまでの時間が違う（小はすぐ投げるかわりに骸骨の飛行速度が遅く、大は投げるまでが遅いかわりに骸骨の飛行速度が速い）ので、いまの例のような場面ではタイミングを合わせやすい小を使うのだ。

もちろん、相手が跳んでこないなら、中斬りで斬ってそれでおしまいでもいいし、中斬りのヒット、空振り、ガードに関わりなくキャンセル↓



こんなふうに骸骨で対空防御。

アハウ・ガブルを出すのもいい選択といえる。

こういった行動は、小斬りを使っているときでもできることなので、その都度その都度、対戦相手や状況に応じた選択を心がけていこう。

奇襲？嫌がらせ？

遠距離から、中～近距離まで安全に近づくための接近方法がある。これは奇襲にも使えるし、単なる嫌がらせとしても効果抜群だ。

とりあえず遠距離からムーラ・ガブルの小を出して、これを追いかけるようにして前進していこう。このとき「ダッシュ→逃げ大斬り」をやりたいのであれば下段の骸骨を投げ、ゆっくり歩いて接近したいのであれば上段骸骨を投げるようにする。

下段骸骨を投げた場合は、速攻ダッシュして猛然と突進し、少し離れたところで突然の逃げ大斬り。もしダッシュ中に相手がジャンプしたりなにか技を出してきたら、その場で止まればいい。下をくぐれそうなら、くぐってから投げを狙おう。

上段骸骨を投げた場合は、ゆっくり歩いて前進する。途中、地上を突進してくるような技にやられないように、足元への注意とガードに気を配っておく。

こうして骸骨を盾に歩いていくと、たまらずジャンプする人がいる。こちらへ向かってのジャンプなら、空対空のジャンプ大斬りで落とす格好の的だ。たとえ垂直のジャンプだとしても、届きそうなら、こちらも垂直ジャンプあるいは前ジャンプの大斬りで落としにかかろう。



堂々と前進するタムタムの雄姿。



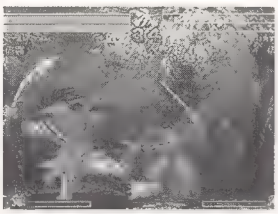
「あ、あぶねっ！」

相手が跳ばなかった場合は、途中から突然ダッシュして逃げ大斬りを狙ったり、そのままダッシュ投げにいったりする。アハウ・ガブルももちろんの選択だ。あまり近づきすぎないようにして斬り技をカツカツと当てていくのもいい。

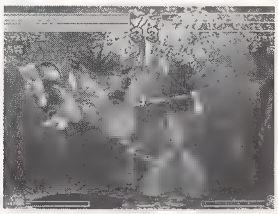
接近戦こそ腕のみせどころ

普段、遠くからの立ち小斬りばかりが目立って個性を出しにくいタムタム。上達してきたら、ぜひ接近戦でラッシュをかけ、一味違うタムタムを魅せてやってほしい。

そのために役にたつのが、レバー入れキックの下段狙いだ。これにキャンセルをかけてアハウ・ガブルを出したり、パグナ・デオスを出していく。遠立ち小斬りにもキャンセルはかかるので、意表を突いた場面でアハウ・ガブルを出していくのだ。



例えば下段狙いから、キャンセルして……



アハウ・ガブル。格好よくいこうと思えばいくらでも。

自らバリエーションを求めよう！

タムタム

ガチガチなのか～？でもお楽しみはまっているよ

羅刹のタムタムは、その必殺技の少なさからもわかるように、修羅以上にできることが少ない。はっきりいってプレイヤーが無理をして楽しもうとしない限り、適当にやっていては、かなりワンパターンで飽きやすいキャラとなってしまっている。

しかしタムタムの基本戦闘パターンである「遠立ち小斬りを出しまくる」は、パグナ・パグナの無い羅刹の方がやりやすく、とりあえず勝ちたい人、常に安定した闘いを好む人には羅刹の方がいいといえる。

では、羅刹のタムタムは近距離戦を挑む価値がないのか？というと、これがそうでもない。多少無理をすれば、羅刹でも近距離戦を楽しむことができるのだ。

まるかじりじゃあ

必殺技のガブル・ガブル。この技は、有効な間合いが広く、攻撃（吸い）判定の発生が遅いコマンド投げ技だ。相手キャラが有効範囲内にさえいれば、地上にいようが空中にいようがおかまいなしに鷲掴みにしてしまう。

この技、あまりにも出が遅いので、近距離戦で通常技にキャンセルをかけて出したりしても、あまり引っかかってくれる人がいない。しかし、そこは工夫してなんとしても引っかかってもらうのだ。

そのためには下準備が必要だ。これはなんてことはない、これまでにも何度か書いてきた、斬り技or下段狙いキャンセルパグナ・デオスだ。これを事前に1度か2度見せておいてガードを固めさせておき、次からいよいよガブル・ガブルを出していくわけだ。もちろんガブル・ガブルも小斬りや中斬り、下段狙いなどの技にキャンセルをかけて出していく。

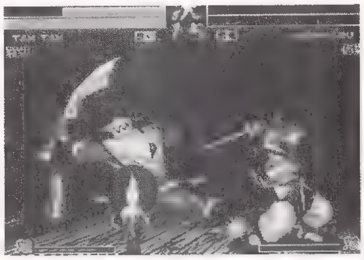
こうして、「ガードしてないと次の技に斬られるかパグナ・デオスで転ばされるしなぁ。しかしじっとしてるとむんずとつかまれて食われてしまうんだよなぁ。」と思わせるのだ。

もうひとつ、相手キャラをまるかじりにする方法がある。14連斬を途中でキャンセルして、ガブル・ガブルを出すのだ。

弧月斬の出かかり。なんだってつかむぜ～。



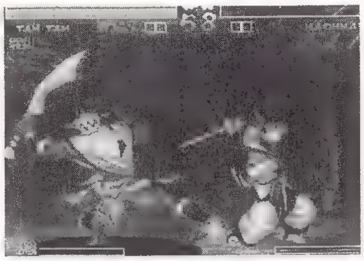
近距離での固め。ここから次は……



キャンセルパグナ・デオスだ。今回はな…。



再び固めだ～。次は～……



まるかじりだぁ～！　あうあう！



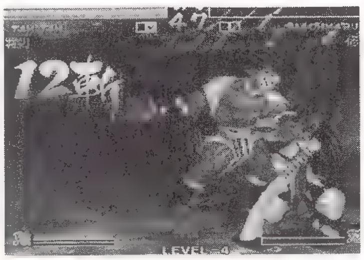
キャンセルポイントは12斬目。C＋Dをとばして数えるなら、11回ボタンを押したらすぐにコマンドを入力するかたちになる。普通に数えるなら、12回ボタンを押した時点ですぐにコマンド入力だ。こうすることで、幻十郎の光翼刃などのように出の超早い技でも出されないかぎり、必ずつかむことが出来る。跳んで逃げても無駄だ。

ガブル・ガブルはそこそこに減るので、羅刹を使っているならC＋Dを積極的に狙っていくのもいいとおもうぞ。

12斬目にキャンセルをかけて（練習してくれ）……



ガブル・ガブルを出すと～……



ガシッ！



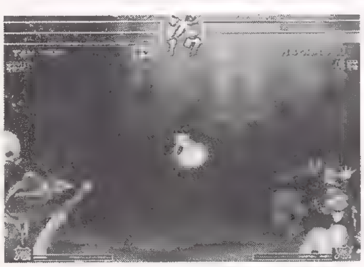
端～端限定　骸骨投げ大会

羅刹のもう一つの必殺技、ムーラ・ムーラ。修羅のムーラ・ガブルと同じ骸骨を、連続入力で一度に最高3発まで投げることができる。この間の1発1発の入力間隔はかなり時間差をかけることができ、さらにAボタン（上段）とBボタン（下段）で上下に投げわけることが可能だ。下↓下↓下、上↓上↓上、下↓上↓下、上↓下↓上など、どう投げるかはプレイヤーの自由。

ただしこの技、技後の隙がものすごく大きい…。これだけ隙が大きいと、連続技にしても反撃を受けてしまう。

でもせっかくだからなんとか使おう、ということで、たんに遠距離から時間差をかけて投げ、相手が無理に回避しようとして失敗するのに期待するのだ。

1～2発目が早くて、3発目だけ遅いとか、変化球で勝負だ。



風間火月

担当：借金

基礎篇

堪え難きを耐え、忍び難きを忍ぶ。

この言葉がこれほどはまる剣人は風間火月のほかにいない。自分の攻撃を常に決めるために相手の攻撃を常に受けつつ、隙をひたすら待ち自分に攻撃が回ってきたらそこで息の根を止める。これが火月の必勝であり択一な攻撃目的のすべてである。

先にいっておくと、この道は高く険しい。時に何もできずに散り、時に攻撃を誤り散り、時にすべてを出しきって散る。その苦労はほかの剣人の数倍ともいわれているが真相は定かではない。

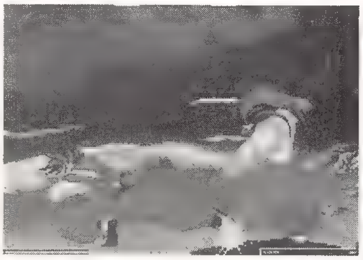
この頁は火月に身を任せようという心の者、またはすでにこの道を歩み始めている者のためにある。もし客人がこれに該当するならば火月は燃えるように激しく、温かく、そして優しく心を開いてくれるだろう。

使用する地上技、空中技

ここでは修羅・羅刹に関係なく共通して使うことになる通常技やシステムの解説をしていこう。

まずは地上戦をこなすために必要なものから。

ラウンド開始の間合いでありながら火月が常に背負うことになる間合い、中距離では技の出が速い立ち中斬りがメインになってくる。下中斬りは蒼月のと似ているが火月の下中斬りの方が出が遅い（兄貴特権）。また近寄る手段としてなら前に進みながら膝を出す立ちDを使う。近距離での攻防は、とりあえず出の速い下Aの手刀、前斜め下Dの回し蹴りといったところを使う。


ダメージは期待できないけど結構役に立つ回し蹴り。

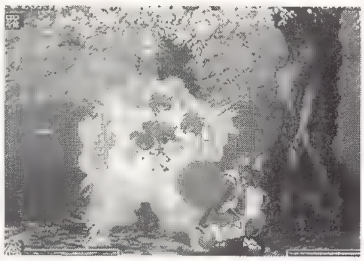
優先権が火月にある時（相手の技をガードした後や起き上がりなど）なら近中斬りやしゃがみガードを崩す不意打ちも使っていくぞ。そして対戦相手や状況に応じて当て身と回り込みを使っていく。近距離で必要となるものはとりあえずこれだけだ。

踏み込み攻撃で使えるのは中斬りと蹴り。踏み込み中斬りはキャンセルがかかるのでその後連続技が狙っていける。

踏み込み蹴りは相手を転ばせることができ、またその後の隙に災炎と上追い打ちが安定するので使える。

そして火月は踏み込みながら防御崩しも狙えるので防御崩しももちろん使う。火月の踏み込みはこの3つが軸になるといえよう。

攻防の果てに相手の体力がほとんどなくなったときには密着から炎滅削り大作戦を敢行すると結構楽しい。ドキドキするポイントは開始と最後にくる。まず最初に防御崩しを狙われていると作戦は終了する。またヒットしても終了だ。そして最後は相手が倒れるか立っているかを見届けるのだ。面白いがやり過ぎるとばれて防御崩しくらって以上。

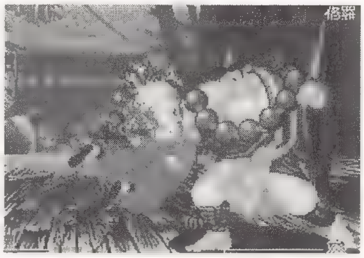

炎滅削り地獄は、密着からやるとかなり持っていく。

続いて空中戦。相手を跳ばせた時に使う対空はたくさんある。

まずもっとも使用頻度が高く、そして安定しているのが昇り斜めJ中斬りと昇りJ大斬りだ。横に判定が長く、かつ広いので相手が早出ししていないかぎり落とすことができるJ中斬り。垂直Jだと対空にならないので必ず斜めに跳ぼう。近距離では昇りJ大斬りを早出しで使い、下から斬るのだ。

J大斬りはかなり威力が高く信頼度も高いので近距離なら迷わず使っていいのだが、骸羅戦にのみ使わないほうがいいだろう。というのはJ大斬りを決めた後に運が悪いと組天井が確定、運が良くても石頭とかちあげで2択を迫られてしまうからである。骸羅の死を確認できる時以外は勧められない。


対空でJ大斬りを出すこと自体に問題はなかった。


ただ今回ばかりは相手が悪かったようじゃのう。

必殺技で対空に使えるのが炎滅。相手が跳び込むのに反応できれば、空中ガードのない天草降臨の世界では必殺技の炎滅が絶対対空になるからである。炎滅は密着時から相手の技の先までやられ判定さえあればヒットするので距離に関係なく使っていける。ただしタイミングはかなり速めなので安全にいくならやはりJ中斬りだろう。

続いて跳び込む場合。自分から跳び込むときは下に強い技がほとんどないのだが、一応下に攻撃が出てるJ蹴りがもっとも使える。ただしJ蹴りはダメージがカスなので跳び込むなら思い切りよくJ中斬りとJ大斬りを使うべきだろう。なるべく相手に引き付けてから出せば、J大斬りもちゃんとヒットする。


ちゃんと引き付ければ当たるので使えないなんていうなよ。

対戦の流れ

相手より先に動けるときや攻撃がぎりぎり当たる間合いでは中斬りを使って牽制、もしくは立ち蹴りで近寄っていく。ここから行動が忙しくなるぞ。相手の斬り攻撃を読んだらガードか当て身、跳び込みだ。

当て身は失敗すると惨めだが小斬りが出の速いキャラには使わざるをえない。特に近距離で小斬りを連発されるだけで反撃ができなくなってしまう狂死郎やタムタムといった小斬りキャラには、反撃できる技がないので当て身を入力して剣を弾きにかかるしかない。

当て身に成功してうまく弾くことができたなら踏み込みで相手の目の前まで近寄り防御崩しと連続斬り入り込みの2択を狙っていこう。当て身

一瞬の見切りで試合を決める！

風間火月

の後、斬りを安定してしまうとその後すぐ攻撃のターンが戻ってしまいがちなので攻めの姿勢で行くといい。


踏み込みからプレッシャーをかけろ。

また、斬りを出したり出さなかったりと当て身を使いづらい場合は、いったん退いて様子を見るのもいいだろう。間合い外にでれるので相手が跳び込んできたなら炎滅や昇りJ中斬りといった対空で迎撃、また地上にいるならすぐ踏み込みから攻め込むなんてことをするといい。このときの踏み込みからの行動は、相手の目の前まで踏み込んで中斬りと防御崩しで攻めるか、跳び込みからの攻めだ。

中斬りと防御崩しはヒットしたならそこから連続技に、中斬りをガードされたときはガード、下A、もしくは回り込みといった行動を使おう。

踏み込む途中で技をくらった場合は、落ち着いて次の技に当て身を合わせるかガード、相手が踏み込んできたら跳んで逃げるか中斬りで応戦だ。

踏み込む途中で跳び込む決心がついたときは、当てにいくなら引き付けてのJ中斬りとJ大斬りを使う。

ヒットしたときはそこから入り込みや中斬りでダメージを取りにいく。ガードされたときには防御崩し防止の垂直Jや不意打ち（要タイミングジャンプ）、また回り込みを使うといいだろう。

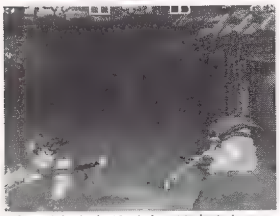
当てにいかずに攻めるときは、相手がいつ跳んできてもいいように空中で中斬りを出すか、かなり引き付けて攻撃が発生しないように中斬りを出すかである。どちらにしろ地上の相手には当たらないのでその後に着地の隙をレバー前か後ろ入れで消し、防御崩しか回り込みから攻めを展開していこう。

読み負けて相手にターンが移ったとき、近距離ならガードしながら相手が歩くかどうかだけを見る。相手が歩いてきたら垂直Jか回り込みを使い、その場にいるときはガードでいいだろう。中距離なら主にガードが主体と言えるが、退き込みを使って間合いを開いてもいいだろう。ただしあまり使いすぎると端を背にして戦うことになってしまうけどね。

相手の斬りをガードした後は、攻撃のターンが移るので斬りを返すという行動が一般的だが、反撃を捨てての踏み込みからの防御崩しといった行動の方が火月には向いている。またこのときに入り込みと2択をかけていくとさらにいいだろう。

ただし斬りをガードしたあとに弧月斬や円殺陣、アンヌムツベといったいわゆる弾きキャンセルを持っているキャラを相手にしているならガードという選択肢も持たないといけない。


攻撃に移りたいが、弾きキャンセルが怖い。


ガードも大事だが時には攻めないと損する。

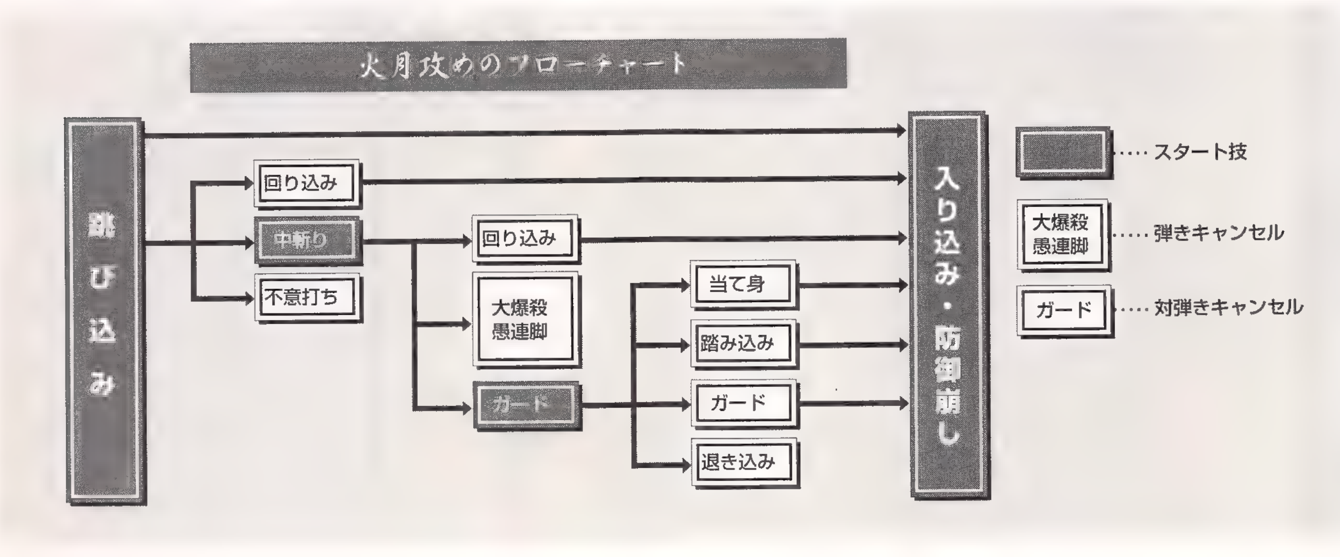
火月の地上戦のポイントはこんな感じだ。相手が地上戦を好むキャラなら当て身を多めに使ったり、飛び道具主体ならそこで跳ばずにガードするか垂直Jで様子を見る。というふうに行動の割合を変えていけばいい。

と、ここまで説明したところで本題に入ろう。

これらの行動のすべては、火月がダメージを奪うための布石でしかないのだ。今まで紹介したものが無駄な内容であるといっているのではない。あくまでほかに真の狙いがあり、それを決めるための布石であるといっているのだ。ではその本題とはなんなのか？ずばり火月の狙いは2つ。入り込みと防御崩しだけである。この2つの行動のどちらからも大ダメージを与えられることが火月の狙いであり冒頭で述べた唯一の攻撃手段なのである。

簡単にいえば読み勝った部分すべて、つまり当て身が決まった後、回り込んだ後、相手の攻撃をガードした後などには入り込みと防御崩しで2択をかけろということなのである。で、それだけだとばれて攻撃をくらうこともあるから、地上戦の振りをするのである。わかってもらえたであろうか。

次のページからいよいよ修羅・羅刹別の攻略に入る。狙い方のコツを詳しく書いていくと共に状況別一撃必殺表を載せてあるので参考にして欲しい。



火付けのために連係を作り、炎を放出、燃え上がれ！

修羅篇

修羅火月の目的は、災炎3つ付きの大爆殺or焦熱魂を当てること、そのためにはとにかく災炎を付けなければならない。まずは災炎を付けながらいかに地上戦をこなすかに焦点を絞って解説しよう。

災炎を付けるには

なかなか主導権を握れない火月にとって災炎を付けるあの時間は結構長く感じられる。まずは前のページで紹介した通りに普通に地上戦をやることが災炎を付ける近道であるので相手のペースに合わせながら地上を戦うといい。

相手の隙や攻めによって生まれたチャンスから防御崩しか入り込みを決めた後が第一の災炎ポイントだ。

前防御崩しが入ったら踏み込み中斬り↓大爆殺の連続技を決め、災炎を付ける。大爆殺の後は災炎ポイントだということを覚えておこう。ただし火月が怒り状態で災炎なしの大爆殺を放ったときだけは注意が必要だ。

後防御崩しを決めたときに大爆殺がつながらない右京やシャルロットを相手にしていたときは踏み込み蹴りで転ばせば災炎を付けられる。ダメージを追わずに火を付けるのも重要だ。

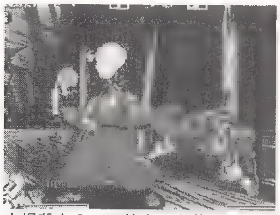
入り込みがヒットした後も同様、BBC↓大爆殺を決めて災炎を付ければ問題ない。また怒り状態が欲しいときなら14連斬を決めてから災炎を付ければいいだろう。

地上戦におけるほかのポイントは前斜め下Dででる回し蹴りを決めた後が挙げられる。ほかに炎滅を決めた後というのもあるぞ。

これらの技をいかに効率良く決めていけるかが修羅火月の課題であるといえよう。

災炎を付けるポイントは確定した場面だけではない。相手の不用意な引き込みやジャンプ中にも付けれるし、相手にかけたプレッシャーによっては中距離でいきなり付けてもいいわけだ。たとえば中距離で災炎をパッと付け、立て続けに炎滅、炎滅のモーションは災炎と同じなので「なめるなっ」と攻撃してきたところを炎が襲うなんていうこともできなくはない。ここまでくれば戦略といってもいいだろう。時には思い切りよく付けてもいいと思うぞ。

そして3つ災炎が付いたら放出するのだが、3つ付きの大爆殺を決めた後というのは災炎を2つ付けるチャンスでもあるのだ。つまり次にまだラウンドが残っているなら、とどめに使うのではなく試合の途中に放出してまた災炎を2つ付けておくほうが賢いといえる。これは対戦状況にもよるのでとどめに使わなければならない場面ももちろんあるだろう。とりあえず頭に入れて戦っていればいい。


大爆殺を3つで放出した後は2つ付けるチャンス。

細部にも気を入れて戦う

対戦の流れに沿りつつ、修羅ならではの戦いを入れて考えていこう。

まずは相手の斬りをガードした後。ここは踏み込みからの2択がメインではあるが、時には中斬りを返していかないと相手のガードを誘えない。中斬りを出した後は、基本的にはあまり有利といえない。

ヒットしたときには大爆殺をつなげればいいが、これも遠いとつながらないという欠点付き。間合い内なら回り込みを使うのがいいだろう。

また、ガードされたときに相手の斬りが見え見えなら弾きキャンセル大爆殺で反撃に反撃だ。大爆殺は失敗したときに災炎を失わないのでいくらつけてもいい。ダメージを考えれば相手もさすがにびびってくるだろう。

後ろ防御崩しを決めたはいいが大爆殺がつながらない相手だったときや今説明した中斬りヒット後に大爆殺がつながらない間合いのときには中斬り↓焦熱魂を出すといい。焦熱魂は出が遅いのでつながりはしないが、中斬りヒット後なら結構逃げづらいもの。


大爆殺が決まらない相手には、固めの焦熱魂！

相手を固められるのでその後の展開は有利になるぞ。

モード	共通		修羅	
状況	端 ・近大斬り ・入り込み		フィールドで踏み込みから 中斬り→大爆殺	
投げ方向	前投げ	後投げ	前投げ	後投げ
タムタム	○	○	○	○
風間蒼月	○	○	○	○
天草四郎時貞	○	○	○	○
風間火月	○	○	○	○
シャルロット	○	○	○	×
ナコルル	○	○	○	○
牙神幻十郎	○	○	○	○
覇王丸	○	○	○	○
リムルル	○	○	○	○
花諷院骸羅	○	○	○	○
橘右京	○	○	○	×
ガルフォード	○	○	○	○
緋雨閑丸	○	○	○	○
千両狂死郎	○	○	○	×
服部半蔵	○	○	○	○
柳生十兵衛	○	○	○	×
首斬り破沙羅	○	○	○	○

修羅か羅刹か？ 君に似合うモードはどっちだ？

START

- 強いキャラがスキ → YES：火月は向いてないね
- ↓ NO
- 剣を使うのは卑怯だと思う → YES：骸羅がいいよ！
- ↓ NO
- 火を見るとうれしくなる → YES：修羅の火月に決まり！
- ↓ NO
- 一撃必殺こそ理想 → YES：羅刹火月
- ↓ NO
- チョイ・ボンゲに決まり！（え？）

六道のため、ただ耐えろ！
後に控えるは、灼熱の炎！

風間火月

羅刹篇

六道烈火があるので修羅に比べればいつでも大ダメージを期待できるのが羅刹火月の特徴。

そのかわり近寄る手段が修羅より少しだけつらく、また連続技に集中力がいるのも特徴だ。ここでは癖のある羅刹火月の必殺技と、いかにして六道烈火までつなげるかを説明していこう。

一撃ゆえに

まずは自慢の脚力で天空まで昇る愚連脚。愚連脚の特徴は、ヒットした後にレバー前+ボタン、レバー後+ボタンと交互に入れていくことで段数を増やすことができるのが特徴。そして1つ増やすごとにちゃんとダメージが上昇するのでしっかりいれればバカにならないダメージを稼げるのだ。しっかりといっても決めるにあたりコツはない。レバーを左右にガチャガチャやりながらボタンを連打するだけ。前防御崩しからは愚連脚が主力だ。

続いて六道烈火。地獄道といわれるスライディングから始まる追加入力技で、ヒット後すぐBのコマンドを入れることで餓鬼道が発動、相手を壁まで吹っ飛ばす。戻ってきた相手の中心を狙ってCのコマンドを入力、相手の中心を突けば、畜生道、修羅道、人道、天道ととおり天空から裁きの剣が振り降ろされる六道烈火の完成。しかし六道烈火は火月にとっても裁かれる技。中心をつくことができなければ絶対に天道にたどり着くことはできず、相手の反撃を待つことになってしまうのである。各自で精進してくれ。

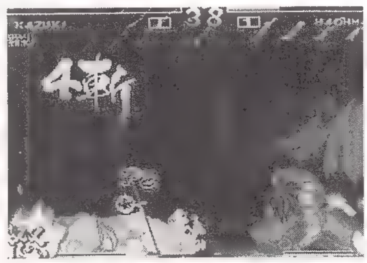
火月が怒り状態の時のみ餓鬼道に一本の蜘蛛の糸が降りてくる。

決められたコマンドはCの六道烈火だけなのだが、武器飛ばし技である炎邪覚醒を餓鬼道後に受け付けているのだ。怒り状態の時に地獄道が入ったら武器飛ばしが確定することを覚えておこう。

武器飛ばし技である炎邪覚醒は、技が終了するときに火月がへばってしまうのが欠点。技の途中でボタンを4つ同時押しすることで発生時間を縮める（覚醒停止）ことはできるがやはりへばる。

少し得する（損する?）情報として、炎邪覚醒はヒットしたときに相手をどんどん空中に上げていく多段技だが、ヒットした際に1発目で覚醒停止すると相手の剣は弾き、怒り状態は持続する。怒りは持続されるがダメージはカス、対戦状況によっての使い分けが要求されるといえよう。

いざ使う場面がきたというときのために練習はしておいたほうがいいと思うよ。炎邪覚醒はすぐに、2、3連斬とつながっていくから思ったよりタイミングは速めなのだ。



当たった時にはもう停止するといった感じ。

敵の背後を取れ！

対戦の流れに身を任せながらも常に火月には狙いがあるといってきた。では羅刹の火月はなにが一番の狙いなのだろうか。

羅刹火月には災炎を付けるプロセスのような下準備はいらない。そして防御崩しからも入り込みからも愚連脚、六道烈火が確定するため、開幕から常に並行して狙えば問題ない。

入り込みが決まったときは十段目キャンセルで仕留める。このとき愚連脚には特別問題がないが、六道烈火は出るまでが遅いためキャンセルを最速でつなげなくてはならない。このことを常に頭に入れておこう。



最速でキャンセル。羅刹を使うなら絶対にものにしろ。

また骸羅や斬紅郎など横に判定が大きいキャラは10段目が2ヒットするのでその後にキャンセルだ。

防御崩しを決めたときは前投げからは踏み込み中斬り→愚連脚を決める。踏み込みを防御崩し中に先行入力することで最速で走る。利用しよう。愚連脚に注意がいるのが右京戦。ほとんど入らないので右京には後ろ投げだけでいいだろう。

後ろに投げた後は、踏み込み中斬り→六道烈火が連続技になる。練習しないと愚連脚に化けてしまうのでコツを伝授。後ろ投げ→踏み込みはほかの連続技同様先行入力を利用して最速で走る。踏み込みはレバーを離した後もある程度進んでしまうものなので、踏み込み始めたらすぐに離そう。これで愚連脚の前入力を消すことができる。

後は間合いに入ってから中斬りを押して六道烈火を入力するだけだ。

当て身が決まった後や優先権が移ったときに2択をかけていくほかに、回り込んだ後が背後を取るチャンス。相手が反対側に技を空振ったら中斬り→六道烈火いただき。技を出さなくてもガードを解いて振り向きざまに攻撃しないかぎりは優先権があるので、後ろ投げと入り込みで2択をかけよう。相手が跳ぶことも十分考えられるので対空の準備をしながら突っ込むといい。



回り込めば背中が見える。落ち着いて行動だ。

モード	羅刹			
状況	フィールドで踏み込みから ・中斬り→愚連脚		・中斬り→六道烈火	
投げ方向	前投げ	後投げ	前投げ	後投げ
タムタム	○	○	×	○
蒼月	○	×	×	○
天草	○	○	×	○
火月	○	×	×	○
シャルロット	○	×	×	○
ナコルル	○	×	×	○
幻十郎	○	×	×	○
覇王丸	○	×	×	○
リムルル	○	×	×	○
骸羅	○	×	×	○
右京	△	×	×	○
ガルフォード	○	△	×	○
閑丸	○	×	×	○
狂死郎	○	×	×	○
半蔵	○	○	×	○
十兵衛	○	×	×	○
破沙羅	○	○	○	○

対戦攻略

風間蒼月

担当：P．鈴木

まずはこの攻略を読まずに1回蒼月を使ってみよう。対戦格闘というジャンルに慣れてさえいれば、そこそこ遊べるはずである。そう、蒼月は強いのである。
ここでの内容は、基本、いかに動いて多彩に勝つか、究極的に勝ちを考えて攻めるには、というようにプレイヤーのニーズに応えた形のものにしようと思う。

基本技説明

まずは使える技の説明だ。これなくしては戦っていけない技には◎を、魅せつつ戦いたい人向けの技には●をつけておこう。

・立ち（しゃがみ）小斬り
近づかれたときに間合いを離すために使う。

◎立ち（しゃがみ）中斬り
メイン技。リーチが長く、出も早い。硬直キャンセルで必殺技を出すこともできる。


この技が蒼月の主力となる。このリーチを見てくれよ。

・立ち大斬り（遠）
遠距離でスキのある技に対しての反撃や、下段を避けつつ攻める場合に使う。

◎しゃがみ大斬り
すさまじいまでのリーチを持つ下段技。そのリーチのために、ガードしても蒼月に届く技を相手が持っていない、ということがよくある技だ。


こちらのリーチも脅威。これで下段ですよ。きついね。

●垂直ジャンプ小斬り
出が速いので羅刹の時に使っていくとかっこいい。

◎ジャンプ中斬り
ほぼ完全対空とまで呼べる、信頼できる技。相手が跳んできたら前方（後方）に跳び、すぐさま中斬りを出せばまず負けない。


相手が跳んだらこの技で対空。落ち着いていいレベルだ。

・ジャンプ大斬り
かなり大きな攻撃判定を持つ技。余裕のある場合はこの技で対空してもいい。蒼月から跳び込むときはもっぱらこの技になるだろう。

●ダッシュ中斬り
空キャンセル必殺技を出すことができる。相手が驚いてガードしてくれると良いのだが…出が遅いのをカバーして使っていこう。

さて、通常技で使っていく技だが、意外と◎がつく技が少ない、と思うかもしれない。だが、これだけで十分なのである。簡単に理由を説明しよう（魅せつつ戦いたい人には関係ない話だ）。

・相手が近づけない
立ち中斬りはわずかではあるが出が遅いので、近づかれたら苦しいのではないか、と案じる人もいるかもしれない。事実、このキャラで連打が効きやすい技はない（他のキャラもない）ので投げは恐いが、そこまで近づけないのが実際だ。安心していい。

・リーチが長い
立ち中斬りのリーチが長いので全ての役割を果たしてしまう。

・必殺技が使える
他のキャラに比べて、蒼月の必殺技は使えるものばかりだ。通常技メインのサムライワールドの中で特別なキャラになってしまうのは仕方ないことだろう。

さてC＋Dも中斬りと同じ感覚で使っていける。付加価値が高いので、果敢に狙っていいだろう。だが間合いが離れていると、14連斬の2斬目を空振りしてしまう。こんな時は立ち中斬りを出そう。連続技になるぞ。

忍者っぽく闘いたい人へ

ただ戦って勝っても物足りない人は、あらゆる技を使っていくことになる。中でも蒼月の足技は面白いものばかりなので、すすんで接近し、相手を蹴っていってほしい。
また、素直にガード後中斬りを出せばいい場面でも、当て身を使ってから中斬りを決めてみたり、対空に中斬りではなく小斬りや足技を使ったりしてみよう。

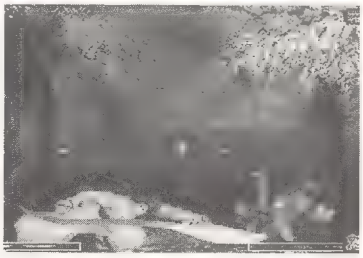

見てくれこのリーチ。くぐった後この技での対空も可能だよ。

ただ勝つだけなら2つの技を使えばいい。楽しむためには新たなチャレンジ、工夫が必要になるのだ。サムライという作品はそんな心をくすぐってくれる。自己満足やパフォーマンスの楽しさも立派なゲームの面白さだと思う。魅せつつ戦うことの楽しさを分かってもらうために、タイプ別の攻略はそんな戦い方も説明していこうと思う。

近寄らなくていい勝つための動き

いきなり忍者のような闘い方をするのは不可能なので、サムライに慣れていない人はまず勝てるようになろう。真剣勝負を重視する人にも向いている戦い方だ。
なるべく間合いを離す。ギリギリ中斬りが当たる距離がいいだろう。ここでとにかく中斬りを出していく。空振りしないようにだぞ。
相手が油断して立っていたらしゃがみ大斬りだ。あまり連発するとガード後ダッシュで近づかれてしまう。だが下段に注意を引くためにあえて連発するのも手だ。
じりじり相手を追いつめていくと跳んでくるので、落ち着いてジャンプ中斬りで対空。これに必殺技を足せば完璧だ。


この間合いで戦う。蒼月は遠距離戦キャラなのだ。


たまに下段も混ぜていく。離れていれば反撃はない。


対空だけは覚えておこう。この3つの技で勝てるはず。

クールに、無情に闘うか？

風間蒼月

修羅篇

ただでさえ強い地上戦をさらに強くする形になるのが修羅だ。

とりあえず必殺技について触れてみよう。

・月光

地面から水柱を立てる技。怒っていないときの攻撃回数は1回なので、直接当てるために使うのではなく、相手の手前に出す感じで使っていこう。判定は見たまんまなので強いと言える。

怒っている場合は逆に相手の位置に合わせて出していこう。水柱の判定が消えないので削っていくことも固めていくこともできる。大の水柱は出ている時間が長いので、相手にガードを強制しつつ近づくことができるぞ。

・浮月

空中に浮かぶ水玉を飛ばす技。この技はボタン押しっぱなし＋レバーで水玉を動かすことができる。小ネタだ。

この水玉を地上の相手にヒットさせるとよろめかせることができる。この間に追撃を決めることも可能だ。

・月隠れ

相手の前後、もしくは相手とは離れるように瞬間移動する技。動作中はスキだらけのため、単発で使っていく技ではない。

・消波・風月斬

連続技専用でいい。最後の削りとして使う手も一応ある。

テクニカルに使ってみる一例

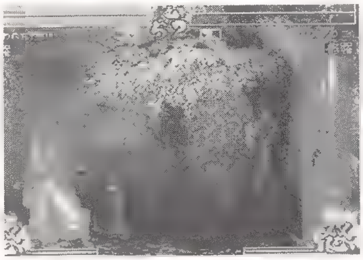
魅せつつ戦うことを考えて攻めてみよう。

・相手の目の前に水玉を置いておいてダッシュでプレッシャーをかける。

相手が手を出せば水玉に当たり、ガードしていると投げが恐い。かといって跳べば蒼月のジャンプ中斬り対空、小技で追い払うのはダッシュ中の水柱で返される。相手は精神的に追いつめられてしまうだろう。いい攻めだ。

・（怒り時）大水柱をガードさせてからすぐCの瞬間移動

先行入力を使うといいだろう。なんとガード方向が逆になる。防ぎきるのはほぼ不可能だろう。Bの移動と2択をかけるまでもないぞ。


水柱をガードさせている間に先行入力でCの瞬間移動。


すると途中からガードが逆に。人間で防ぎきることはできまい。

このように些細なネタを存分に使っていきたいものだ。

一番の見せ場それは一閃3段

修羅蒼月を使っていて一番気分がいいのはこの「一閃3段」のときだろう。ゲージ1本を一瞬のうちに減らせるのは大きい。さてその手順だ。

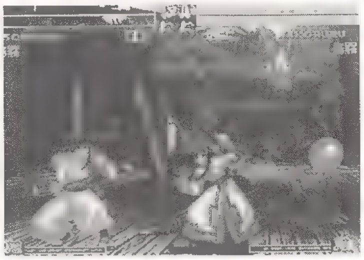
（1）水玉を相手の奥にセット。

（2）相手に近づいて怒り爆発。

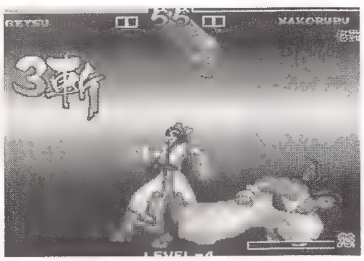
（3）爆発モーションはガード不能なので、必ず相手はのけぞる。

（4）後ろにあった水玉に当たる。

（5）水玉でよろけているところに蒼月は一閃。


この形を作ろう。


後悔しなさい！ガードはできない。水玉も当たる。



そして一閃！流れるような動きだ。

一閃の代わりに、連ね斬りスタートの連続技でもいいだろう。まあ武器を落としてその後の展開を有利にしてもいいが、爽快感が足らないかも。

さて、それではこの一閃3段にたどり着くまでの方法を考えてみよう。

（A）相手の手前に水玉を置き、すぐに相手の奥に瞬間移動C、移動したらすぐに爆発。

（B）相手の手前に水玉を置き、すぐに相手を跳びこえ、威嚇で大斬りを出し、着地後爆発。


着地に爆発。相手も跳んでいたら対空に切り替えよう。

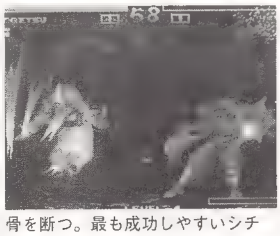
（C）相手の手前に水玉を置き、近づいてから回り込む。その後爆発。

（D）相手の起き上がり前転を読んで水玉を奥にセット。相手の起き上がりに爆発を重ねる。

（E）近距離立ち中斬りキャンセルBの水玉を出し、相手の反撃をくらってキャンセル爆発。

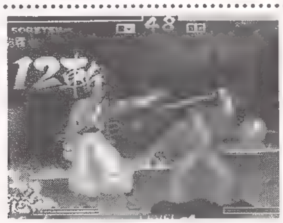
（F）相手の跳び込みに合わせる形で水玉を奥にセット、跳び斬りをくらいつつ爆発。


肉を斬らせて、


骨を断つ。最も成功しやすいシチュエーションだ。

（G）14連斬の途中でBの水玉をキャンセルで出し、すぐに爆発。

とりあえず基本となる方法を挙げておいた。このように水玉は出てさえしまえば強力な武器となる。相手からダメージをくらうのを覚悟で水玉を動かしておくのもいい。



これはばれにくい。別に斬られてもいいしね。

空中での行動がカギ！

修羅篇

さらに空中での行動を増やし、オールマイティーにしたタイプだ。

羅刹の必殺技も使えるものが多い。

・月輪波（地）

怒るまでの基本は小で出すことになる。削りが目的の時は相手の起き上がりに大で出してもいいだろう。

怒ってからは削り狙いで大を果敢に狙っていっても面白い。相手の小攻撃との相討ちをあえて狙って、くらい硬直が解けた直後に追撃を狙うという芸当も可能だ。

・月輪波（空）

空中から出す場合は、相手にガードさえさせられれば大で出しても問題ないが、この飛び道具を相手にガードさせられる角度というのは相手も好む角度ということに注意。

・死月

空中から出せる中段のつかみ技。めくりで襲うことが可能な技なので、強襲手段として使える。めくりならその場からの反撃もないので、間合いを合わせてどんどん出していこう。

・円月

一応水泡の中に入っている間は無敵なのだが、無敵時間を利用した後に反撃に転じるのは難しいと言えるだろう。しかも大で水泡を出していると無敵が解けた瞬間を狙われてしまう。使い道を考えるのが楽しくなってくる技だ。

・月昇・水中波

先読み対空となる。連続技としても使えるぞ。

飛び道具やこの技で相討ちをとった後に再びこの必殺技で追撃することもできる。

覚えておこう 先行入力必殺技

先行入力で必殺技を出せるというのはシステムページに書いてあると思うのだが、空中必殺技にも先行入力が有効であることに注目してほしい。

地上すれすれで空中必殺技を出したときの効果について説明していこう。

・月輪波（空）（飛び道具）

先行入力コマンドは⬇⬊➡⬈。この場合中が最も使いやすいだろう。上から覆い被さる形になる。スキも地上で出したときよりも小さい。



相手の攻撃をかわしながら出すといい。怒り時はさらに使える。

・死月（つかみ技）

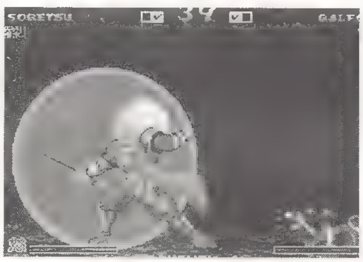
先行入力コマンドは⬇⬋⬅⬉。なんと、あまりに低空で出してしまうと攻撃できないのである。

つまる先行入力のこの技は移動技ということになる。この技の後に投げ、当て身、一閃などを狙うとうまくいくだろう。

・円月（水泡）

先行入力コマンドは、➡⬇⬊⬈。大で出してもあまり意味はないかも。小で出して、すぐに小斬りを出せば中段攻撃になる。見た目にも笑えるぞ。

いずれの必殺技も有効度はまあまあなので、実戦に取り入れてもいいと思うぞ。



低い。地上技をガードしているところが笑える。

空中で美しく舞ってみよう

空中で使う技・行動を考えてみよう。

・三角飛び

・空中必殺技

・空中通常技（中・大斬り）

これだけ揃っていれば、かなり自由に動けるはずだ。狙いを考えつつ攻めてみよう。

●相手のガードを迷わせる

（A）死月（つかみ技）を使う

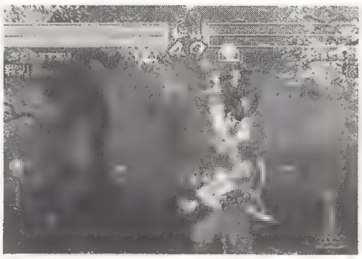
相手の頭より奥を掴もうとすればめくり（逆ガード）にすることができる。順ガードと逆ガードを混ぜて狙っていこう。水泡や、三角跳びも組み合わせていくとより効果的。



ジャンプ上昇中に水泡。この後レバーを前へ。



ゆっくりと降りてくる。着地点を予想してつかみにいく。



この着地点がめくりだ。覚えておこう。

（B）円月（水泡）を使う

相手を跳び越えた後に小の水泡を出し、軌道修正。戻ってから斬りかかろう。つかみ技を使うとより分かりにくい。



この後レバーを後ろに入れて大斬りを狙おう。

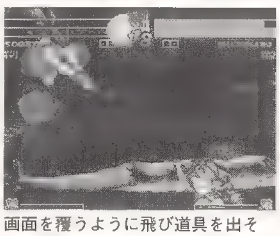
●相手をじらす

（A）月輪波（飛び道具）を使う

垂直に跳んできた相手には対空の大斬り。もしくは後方ジャンプ中斬りでOKだ。



相手との距離をうまく離して（後方）ジャンプ。水泡も利用。



画面を覆うように飛び道具を出そう。

（B）死月を使う

三角跳びも混ぜて跳び道具で削る。近づかれたらつかみ技で相手と反対側へ。相手のイライラを誘う。真剣勝負向けのネタだ。

地上戦は通常技で十分。いかに空中戦を制すかが羅刹のつとめだ。バリエーションを示しはしたが、自分でも考えよう。相手をひっかけてダメージを与える、この課題が楽しいのがサムライというものだ。

次は真剣勝負が好きな人のための内容だ。勝ちを狙うと使う技が減ってしまうが、その方が勝ちやすいところがこのゲームの謎。じっくり戦う展開になるからだろう。

じわじわ締め上げよう！

風間蒼月

大会で勝つためには＋おまけ

徹底した者が勝つ。それが"試合"ではない"斬り合い"だ。さて蒼月で勝ちのみを考えた場合の闘い方を示してみよう。いわゆる大会プレイだ。

修羅 やはり水柱

基本は地上戦。中斬りと屈み大斬り、C＋Dで相手を牽制していく。たまに、ほんとにたまーに硬直キャンセル水柱を出してもいいだろう。

中斬りの後に反撃をされてしまうキャラが相手のときは、やむなく小斬りを使うか、後方ジャンプで間合いを離す。

さて、注意しておきたいのは、絶対に最初の一撃は蒼月でなければならないことだ。修羅には削り技がないためで、蒼月といえどリードされると苦しくなってしまうぞ。

もし相手がミスをしたら、C＋Dを狙おう。ガルフォード以外なら全部入るはず。怒るために14連斬を決める。

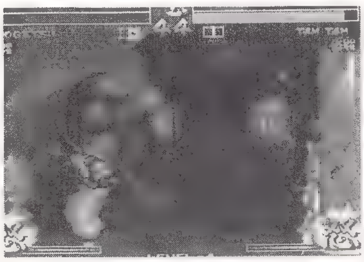
怒ったら半分勝ちだ。中と大の水柱にはスキがなくなるので、相手との距離を後方ジャンプなどで離し、とにかく先行入力で水柱を出し続ける。とくに相手を画面端に追いつめたときの大の水柱連発は強い。1回くらわないと脱出ができないのだ（脱出できるので完全なハメではないが……）。

これに中斬りや屈み大斬りを混ぜる。もちろん硬直キャンセル水柱も忘れずに。

あとはあせっている相手の行動すべてに反撃していけばいい。体力差は広がっていくだろう。



水柱を立てておいての、しゃがみ中斬りもいい。



画面端で連発できたら大成功。相手はくらうしかない。

連続技として武器飛ばしを使っていきたいかもしれないが、余裕のあるときにしよう。水柱連発のほうが強いと思われるからだ。

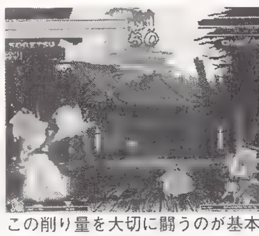
あとは対空の反応と相手のスキの大きい技への対処ができていれば相手は自滅する。

羅刹 じっくりプレッシャー

修羅は最初にリードするまでが辛いのに対し、羅刹は最後まで同じスタイルでいかなくてはならないのが辛い。

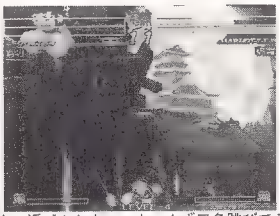
羅刹の基本は削り。飛び道具を小や中で出していって少しずつ体力を奪うのだ。あせって跳んできた相手に対空するのはお約束。

地上だけでなく、空中からも削っていこう。つられて相手も跳んでくることが多い。後方ジャンプ大飛び道具が、これに適しているだろう。



この削り量を大切に闘うのが基本になる。対空も用意しておく。

そして一番大切なのが、円月（水泡）と死月（つかみ技）とを使った回避行動。相手に近づかれたくない間合いにまで踏み込まれたら、三角跳びや水泡を使い、高くまで跳ぶ。すかさずつかみ技で反対側までダイブするのだ。



あっ近づかれちゃった。まず三角跳びでその後対空として使えば追い打ちもある。



ダーイブ。うん、これで元通り。削り作戦再始動。

あせって相手がバクチをしてきたら反撃しよう。こうやって体力差を増やしていくのだ。無理にC＋Dを狙う必要もないぞ（怒っているに越したことはないが）。

こうしたじわじわ作戦が羅刹の持ち味だ。

気をつけて欲しいこと

こういった究極戦法は、乱入して行うものではないということを。乱入するにしても、相手も究極系だな、そう思ったときだけにしてほしい。このゲームにおいて"動"と"静"はほぼ共存できない関係なのだ。

このようなスタイルでプレイしていい場合は、相手も静のとき、乱入される側のとき、大会のとき、これくらいだと私は思っている。

ただ、こういったプレイを批判しているわけではなく、少しでもこの作品で楽しんでもらいたいのだ。そのための、一種のルール提案だと思ってほしい。どちら（動・静）の闘い方も、お互いの合意、一致があれば面白いのだ。

強さではなく蒼月というキャラが好きなんだ

そう、そんな人も多いはず。でも友人と対戦すると、「えーっ、蒼月ぅ～」といわれやすい。これは仕方がないことかもしれない。

そこで、である。自主的にバランス調整してみるというのはどうだろうか。

- 開始1戦目で怒り爆発する。（つらさ25%増）

どこで爆発してもいいのだが、残りのラウンドは怒れないので若干苦戦する。

- 14連斬禁止（つらさ30%増）

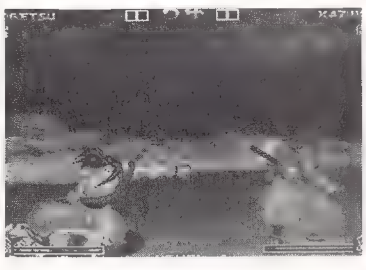
自分から怒る為には自害するしかなくなる。これで相手も攻めやすいというもの。

- 1ラウンド中に全ての蹴り技をガードまたはヒットさせる。（つらさ35%贈）



こんな技どこで出すんだよ。あっ、反撃されちまった。

無理をして使わないといけない技を設定する。ムダな動きが増えるはずだ。



この間合いの中斬りがないだけで蒼月戦は楽になる。はて？

- ジャンプ中斬り禁止（つらさ40%贈）
- 必殺技禁止（つらさ55%増）
- 剣聖でやる（つらさ40%増）
- 中斬り全般一切禁止（つらさ75%増）

ここまでくると蒼月が弱い気もしてくる。いかに楽しく遊ぶか、という点も重要だと思うのですが、あなたはどう思いますか？

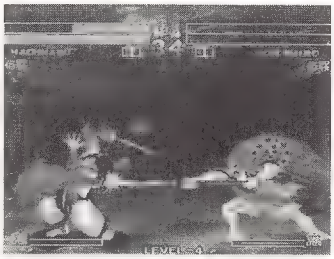
対戦攻略

VS 覇王丸

担当：ワイルダーＫＥＩ

さわらぬ侍に弧円なし

覇王丸のメインとなる基本戦法は、旋風裂斬で相手を跳ばせて弧月斬で落とすというものだ。例え旋風裂斬の硬直中にジャンプ攻撃を当てることができても、その打点が高いと、着地する前に弧月斬で斬られてしまう。かといって引きつけて当てようとすると、こちらの攻撃を当てる前に落とされるので分が悪い。まずは、地上でなんとかすることを考えよう。



リーチが長く、技の出が速ければ迷わず反撃。

始めは、旋風裂斬をガードしたときに、自分の攻撃が覇王丸に届く距離まで近づく必要がある。このとき、旋風裂斬をガードしても、焦って攻撃を急がないことだ。なにより、この間合いは覇王丸にとっても、戦術的に有効な間でもあるからだ。

覇王丸が旋風裂斬をガードさせたあとにとる行動は、防御崩し、弧月斬、レバー下＋D、立ち中斬り、そして修羅なら烈震斬、羅刹なら剛破といった、様々な選択肢がある。

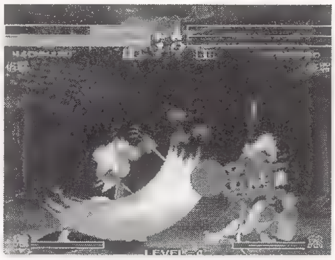
では、何故このような行動をとるのか？一つずつ技をたてて見ていくとしよう。

●弧月斬

ここで出す弧月斬というのは、要はバクチで出しているもので、相手の技に対してカウンターを狙っているものだ。旋風裂斬を近くでガードしても反撃を急がないと言ったのは、ここに理由がある。が、ガードさえしてしまえばいくらでも反撃可能なので、弧月斬をガードしたら、自分の使っているキャラの持つ強い技を狙うといい。



このぁと・・・



こうなれば儲けモノ。

●立ち中斬り

いくら旋風裂斬の硬直が短くなったとはいっても、やはり近くでガードされるのは嫌なのだ。だから、相手を追い払うため、または反撃をされる前に立ち中斬りを出すのである。こういうときにこそ、ジャンプ攻撃か避けを行おう。ジャンプ攻撃をするのは、中斬りにキャンセルをかけて旋風裂斬を出してくる可能性が高いからだ。

だが、こちらのジャンプを立ち中斬りで落とされることもあるので、ジャンプをするときは、完全に先読みで行わなくてはならない。

●レバー下＋D

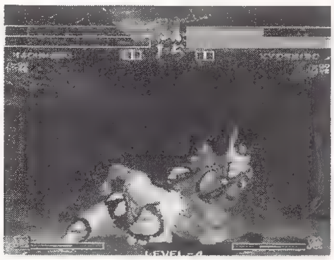
しゃがみガードをすれば問題ないのだが、必殺技で反撃をしようとしているときに、ついくらいがちになる。相手が羅刹覇王丸なら、しゃがんだままでも大丈夫だ。が、修羅だと、また勝手が違ってくる。

●防御崩し

あまりにも覇王丸の様子を見過ぎると、防御崩しを狙いに踏み込んでくる。旋風裂斬をガードしたら、垂直ジャンプをして様子を見るのもいいだろう。

まさしく不意打ち

覇王丸は不意打ちから弧月斬、秘奥義、連ね斬りが繋がるので、近距離戦では注意しなければならない。主に、ジャンプ攻撃からしゃがみ崩しか足払い、不意打ち、防御崩しなどを狙ってくるので、覇王丸のジャンプ攻撃をガードしたときは、取り敢えず避けるかバックジャンプをして様子を見たほうがいいだろう。着地に防御崩しをしようとすると、弧月斬で斬られる場合もあるので仕方がない。



くらっちまったー!!

修羅覇王丸の特色

今まで述べてきたことは、修羅と羅刹共通の気をつけるべきところで、ここでは、修羅に対する気をつける部分を見ていくとしよう。

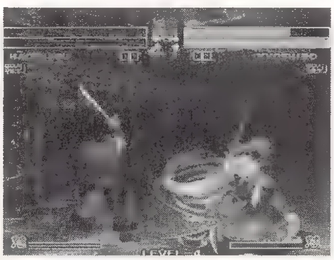
修羅覇王丸には、烈震斬というしゃがみガード不能の技がある。近くでガードをしてしまえば反撃できるのだが、不意打ち攻撃と違って、近寄らなくても出せるというところに違いがある。使いどころとしては、旋風裂斬をガードさせたあとに、烈震斬か↘＋Dの2択を相手にかけるというものだ。両方共確実に回避するには、（垂直）ジャンプぐらいしかない。ジャンプで覇王丸の技を不発させることができれば、そのまま下降中に技を出そう。が、一応見てからでも、烈震斬をガードすることは可能だ。



こううまくいけばいいけど・・・

羅刹覇王丸の特色

羅刹覇王丸の注目すべきところは、秘奥義の威力のでかさである。この秘奥義をくらってしまうときの状況というのは、旋風裂斬、剛破、不意打ち攻撃など、数えたらきりがない。断空烈斬をくらわないようにするためには、剛破、旋風烈斬をくらわないようにする必要がある。口で言ってくらわずにすむのなら苦労はないが、これはもう先読みで行動するしかない。覇王丸の怒りゲージが溜まっているときは、手を出すのはなるべく控えたほうがいいだろう。近距離戦が得意なキャラなら話しは別だが…。剛破は、一応ガード後に反撃が可能である。



さぁどうする⁉



反撃を躊躇するとこうなるので、焦らずにガードしよう。

対戦攻略

VS ナコルル

担当：ギィ

ダッシュ投げに気をつけろ

今も昔も修羅も羅刹も、なにより気をつけなくていけないのはダッシュからの防御崩しである。ナコルルは防御崩しから14連も武器飛ばしも入らないが、それだけに安定して、1回で全体力の4分の1をもって行かれてしまう。



一回の防御崩しで安定してこの減り。

ガードで固まるのはもちろん、中途半端な牽制も禁物だ。

しかし投げを読んでもただ目ジャンプをすればいいというわけではない。

ナコルル側が垂直ジャンプを読んで近立ち大斬りを出していた場合、威力の高い2段目で斬られてしまうためだ。



目ジャンプだぜ。大斬り空振りしたね。いただきだ。



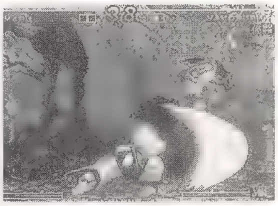
って強いよこの技。

これに対しては斜めジャンプを使うか、または思い切って逆に投げや回り込みを狙っていこう。

対修羅：反撃は確実に

最も必要なのは、アンヌムツベとカムイムツベの2つ、特にアンヌムツベへの対処だろう。

はっきり言ってこれをすべて見切れというのは無理がある。ガードに意識を集中したところで今度はダッシュ防御崩しを決められまくるのがオチだろう。



2択になっているだけでなく、高い避け性能も持っているアンヌとカムイ。

そこでこの2つの技に対しては、ガードできたときの対処をしっかりとしておこう。

いずれの技も実はガード後余裕で反撃可能。ほぼ全キャラで近距離大斬りや連続斬り入り込みを決めることができる。しかしここで注意しておきたいのは、見た目にだまされて反撃が遅れることだ。



ガード後すぐに動ける。反応が遅れると逆に斬られるぞ。

ガードしてすぐに反撃できるようにしよう。不安なら一瞬歩いてからの防御崩し、が最も安定した反撃手段なのでこれを使おう。

確実に強力な反撃を入れていけば、相手もそう気軽には使えなくなるはずだ。

対羅刹：狼から引きずりおろせ

狼に乗っていない羅刹ナコルルは、ダッシュ防御崩し以外警戒する要素はない。

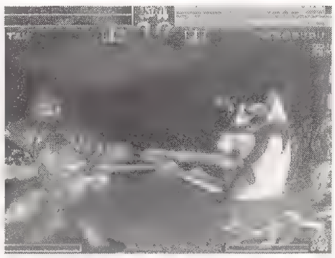
しかし、ひとたび狼に乗ると高い機動力と一撃必殺の攻撃力がたちまち脅威となる。

何らかの攻撃を当てればナコルルを狼から引きずりおろすことができる。このため、



何でもいいからぺしっと当てれば、降ろすことができる。

狼に乗るところを狙っていきたいところだが、この狼に乗るモーションは、無敵ではないもののかなりの「避け」性能を持っている。最悪、技の空振りに武器飛ばし技をたたき込まれかねないので注意が必要だ。



見た目以上に攻撃の当たりにくい「狼乗り」。隙も少ない。

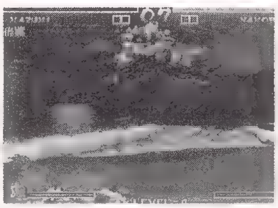
では狼に乗った状態でのナコルルの注意すべき攻撃を見ていこう。

●ジャンプ大斬り

悪名高きガード不能攻撃。おまけに当たれば連続技で、最低でも体力の4割、武器飛ばしもつながり、下手をすると体力の7割を持って行かれてしまう。

基本の対処法はこちらもジャンプして空中で迎撃する方法。幸い、ジャンプ中の狼乗りナコには早く、判定の強い攻撃がないので効果的だ。

最低でも連続技を喰らうことはない。



起き上がりに重ねられたら以上。読まれないように前転、後転、クイックを使い分けよう。

●メル シキテ

正面へと突進するメル シキテは、ヒットしてもダウンせず、当然ガードしても反撃が可能だ。最も確実なのはやはり防御崩しだろう。

ただし、分離攻撃を出されると、ヒットしていれば連続技になるし、ガード後なら、手を出したところに喰らってしまうことが多い。

このとき、一番いけないのは、中途半端な反撃。反撃するならガード後迷わず反撃、ガードなら最後までガードしきってしまおう。

分離攻撃はたとえ逃げるように出しても、着地に大きな隙があるので、ほとんどのキャラでダッシュ攻撃やダッシュ防御崩し、遠距離大斬りなどが間に合うぞ。



オラーッ逃げてんじゃねーぞ！

相手の裏に回ることのできるダッシュは防御崩しで返せる。攪乱される前に引きずりおろすのだ。

対戦攻略

VS リムルル

担当：ACE

所詮は女の子

リムルルの基本性能は決していいと言い切れるものではない。どちらかといえば悪いほうに偏っていると言えよう。

そもそも自らを鍛え上げている男達が、たとえ才能があろうがその辺の小娘に負けるようなことがあっては、剣豪とか修羅とかいう以前の問題であって、すでに存在自体を危うくしているものと考えられる。

そういった含みでリムルル等と対戦するときは気合いを入れて闘おう。

理想は中距離戦

リムルルは接近戦での単発キャラというのが基本なので、距離をとって相手をしたほうがいい。



この程度の技で地上戦をまかなっているリムルルなどに負けられない。

それも中距離ではルプシトゥム等が危ないし遠距離戦では安全だと思って図にのるので、その間をとって中遠距離こそがリムルルのもっとも不得手な間合いといえる。なお、中遠距離とはいってもリムルル側からの感覚としてのことで、キャラによっては中距離



近づきすぎに御用心。

や遠距離に感じるかもしれないので、リムルルの遠距離中斬りを基準に考えてもらいたい。

この距離ではリムルルは中斬りしか持っていないので、この間合いをキープしつつ斬り合い、突き合いで押していこう。注意するのはとにかく間合いで、技がスカることも近づきすぎることもないように、うまく立ち回ろう。

空中戦の用意

唯一、リムルルが（特に修羅側が）得意と言い張ること



この大斬りと正面からぶつかるのはやめておこう。

のできる空中戦だが、これはなるべくというかできるだけ避けたほうがいい。間違っても跳ばされてはならないし、できる限り自分から跳ぶこともやめたほうがいい。たとえ空中戦が得意といえるキャラでもだ。

リムルルは大斬りかコンルシラルの2種類の技しか使わ



出されるような状況に持ち込まないことが先決。

ない分際で、その2つの技が空中戦では十分な性能を備えているので他の技を使いわける必要もなくお手軽にこちらのジャンプを落としてくるので、気に障ることこの上ない。

空中ガードがあった前作ならいざ知らず、今回はそうい



できるだけ目バックジャンプを。

ったものに頼ることはできないのでできるだけ跳ぶのを控えよう。

ではどうするの？

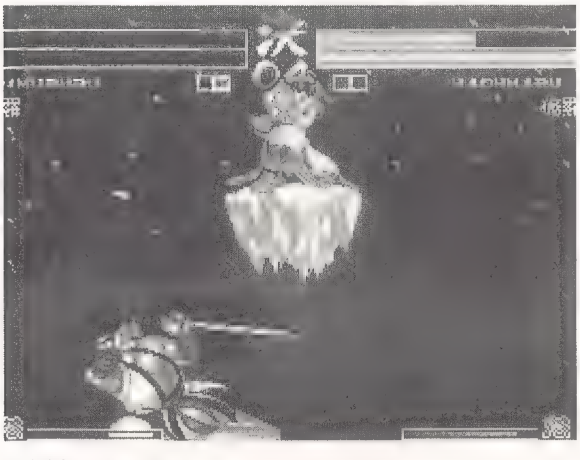
そう言っていると目ジャンプ回避も使ってはならないのかということにもなるが、この状況は仕方がないが、画面端でないのならバックジャンプ、端なら前ジャンプで逃げよう。

垂直ジャンプだけはまずやめておいたほうがいいが、相手の技を出すタイミングを読めるようなら逆に狙ってもいいかもしれない。

ただし、その状況で5割以上返されるリムルルは多分大した事がないだろうから、ここで勝っても変な自信はつけないほうがいいだろう。

あくまでもリムルル戦での狙いは地上戦で押し込めることだ。

修羅にはコンルシラルもあるが、これは着地地点を先読みして踏み込みもしくは退き込んでおくことが重要。リムルルのペースを崩すのに非常に役に立つ。真下で降ってくるのを待っているのだけはやめよう。



着地地点を読んで反撃だ。

対戦攻略

vs 服部半蔵

担当：スー

何をしてくるか

半蔵の目的は、まず怒ること。これに限ると言っても過言ではない。なぜなら、怒ることによって最大の武器、爆炎龍がパワーアップするからだ。

よって半蔵の第一の目的は14連斬で、まず自分が怒ることに始まる。しかも半蔵のC＋Dは、かなり性能が良い。そうなると半蔵は、何がなんでも相手に近づこうとする。

そこでどうするかというと、これはもう中間間合いでの牽制攻撃に限る。しかし、飛び道具をこの間合いでガードされると、半蔵の立ち中斬りをくらってしまうので注意して欲しい。また、当て身をやられたらC＋Dは覚悟しなければならないので、なるべく読まれないように技を出そう。

もう一つ厄介なのが、遠めから爆炎龍を撃って、追いかけて走ってくる半蔵だが、これはよく見て対応するしかない。もし走ってきた半蔵が爆炎龍を追い越してきたら、爆炎龍は消えてしまうので、斬りなどで対処してやる。また、爆炎龍より遅く走ってきたら、爆炎龍をガード後、退き込みで間合いを開こう。このとき目ジャンプでよけるのは、空転撃で投げられてしまうので禁物。

爆炎龍の連打も結構キツイが、読んでしまえばこっちのモノ。ジャンプして着地に斬ってしまおう。しかし、途中で撃つのをやめ、ジャンプ攻撃をガードされてしまった場合、ガード直後にモズ落としを決められてしまうので、ガードされたら退き込みで逃げよう。くれぐれもタイミングジャンプはダメ。

忍者っぽく攻められたら

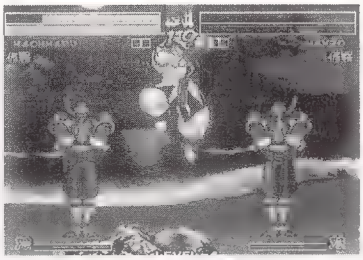
結構トリッキーな動きも得意の半蔵、この辺も注意していきたいところだ。

まずは烈風手裏剣、これは普通に使うとまず当たらないのだが、超低空で出された場合、立ちガードしなければならない。爆炎龍の追いかけや、斬り合いの最中で出されると厄介だが、きっちりガードして反撃するようにしよう。

うつせみ天舞・地斬はあまり恐くない。確かに技を出している最中に出されたら危険だが、そんな状況は飛び道具を読まれたか、ただ大斬りを出したときくらいなので、まず当たらないし、もし相手が先にうつせみを出した場合、しゃがんでガードし、画面が少し上にスクロールしたら立ってガードして反撃だ。踏み込みや退き込み、または避けてやってもいいぞ。

静音、猿舞なども気をつけたいところ。この2つは出がかりのモーションが同じなので見分けにくい。しかし、静音の場合は消える瞬間までやられ判定があるので、しゃがみAなどが有効。もし対応できなくて、踏み込み・退き込みなどで逃げたときは、半蔵が猿舞のBまたはDを使っていた場合、その先で攻撃を受けることもあるが、その辺は読みが重要になる。猿舞A、Cの場合、すぐさまジャンプして斬ってやろう。落ちてくる場所は決まっているので、そこからの反撃もいいだろう。

最後に影分身だが、分身後の選択はあまりにも多様で、ややこちら側が不利であるが。とはいえ反撃のチャンスはある。一番安定しているのは分身が解ける直前にジャンプで、二番目は決め打ちで防御崩し、これ位だ。まだ他にもあるが、危険度がかなり上昇するのでここでは薦めない。



ここでジャンプしているのが、一番安全。

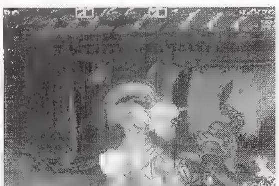
怒られたら

半蔵が怒ると、かなり危険だ。なぜなら、C＋Dと近、中間間合いからの爆炎龍をくらうと、ゲージ半分近く持っていかれるからだ。

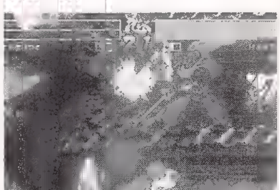
たいていの半蔵は、怒ると爆炎龍連打モードに入る。これがまためっぽう強く、爆炎龍の速度が速く、ガードすると7回も削られてしまうので、2、3回ガードしてしまうと、大斬り一回分くらいすぐに無くなってしまう。そこで、爆炎龍を撃たれたらすぐに避けを使用する。一応避けておけば、とりあえず一番ダメージが強い攻撃をくらう危険性が回避されるからだ。

もし爆炎龍をくらってしまったら、直後の半蔵の行動をよく見よう。そこで半蔵がジャンプ大斬りをする。これが外れたら、ダウン攻撃はまぬがれないが、当たった場合が問題で、（自分が着地したときは立ち状態で復活するのだ）。さらに、半蔵のほうが先に着地するので、次に半蔵がする行動をよく見極めよう。

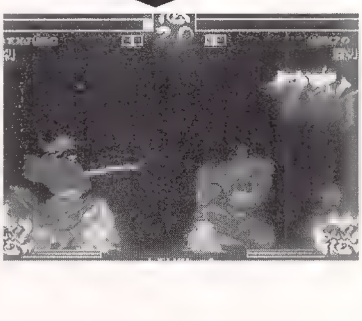
もし自分が着地したときに回復していたり、ガードしていなかったりするときに、もう一度爆炎龍を撃たれていたら、また爆炎龍をくらうし、ガードしていたらモズ落としをやられてしまうという、どっちにしても自分が不利な状況なので、よく見て行動しよう。なお、画面端でやられた場合、半蔵が予約入力でモズ落としを入力していた場合、確実に目ジャンプで回避しないといけないのだが、そこで爆炎龍を撃たれたら、くらってしまうのでかなりキツイ。ちなみに無敵技を持っているキャラを使用している人はあまり関係ない。着地前に予約入力しておけば、確実に抜けられる。その辺は読みも必要だが…。



爆炎龍に当たってしまった!! この直後に・・・



スパッ!! さらに大斬りが入ってしまった!! このあとが問題。



あれ？なぜか立ったまま着地しているぞ。しかも先に半蔵が動ける。

禁じ手微塵隠れは、光ってから出すまでの時間が結構長いので、攻撃が当たる間合いなら確実に潰そう。毒龍は、出してから着地するまで判定があり、しかも中段。空中でも当たるのでジャンプもダメ。ちゃんと立ってガードしよう。ガードすれば反撃が可能。

とにかく半蔵は、怒らせてはいけない。奴等の狙いは怒ることに限るのだから。

何処におんねん

半蔵の特殊能力に、画面内から消えるのがある。コイツもなかなか厄介なのだが、盲点がある。それは移動していると、画面フレームのズームアウトやジャンプ時のフレームの上下移動、歩いているときの足元の土煙といった、注意深く見ていればなんとか対応はできる程度のものである。半蔵の狙いとしては、不意打ち、下段攻撃、爆炎龍くらいのものなので、攻撃の瞬間に出現する相手のモーションをよく見て対処すればOK。

以上色々書いたが、半蔵はネタがばれたら結構相手ではないと思うので、落ちついて対応して欲しい。

対戦攻略

VS ガルフォード

担当：MVP

修羅はどう戦うか？

修羅ガルフォードの戦い方はまとめると小斬りキャンセルプラズマブレード、もしくは犬を出し、そのままつづけて小斬り、様子見、ダッシュで近づいてくる、こんな感じであろう。

では小斬りキャンセルに割り込むことは可能なのか？というのが非常に興味深い。ここはガルフォード側の行動で割り込めたり返り討ちにあったりすることが多い。

実際はプラズマブレードだと割り込みにくく、犬技だと割り込みやすい、ということだ。しかしプラズマブレードはガードできればスキは大きい（この間合いならば）のでここは読み合いとなるだろう。



プラズマブレードは近い間合いならば反撃可能になる。

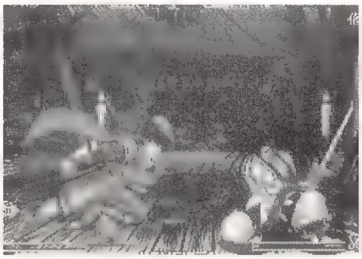
ガルフォードにリーチで負けてるキャラは、小斬りの間合外からチクチクやれば、ガルフォード側はたいていの行動を封じられてしまう。

ダッシュ攻撃はやっかい

ガルフォードのダッシュ攻撃は主に中、大を使ってくるはず。中は下段で大は中段だからだ。

中はガードするとスキが大きいので特に問題はないが、大は注意。その理由はスキが少なくとっさの防御崩ししか反撃できないのである。しかも大だから自動で防御崩しになる場合がある。

よって中、下の2択と打撃と投げの2択、そしてもしガードしてもスキが少ない、という恐怖の行動なのである。ダッシュされる前に小斬り等でうまくつぶしていくしかないだろう。



ダッシュからの2択。

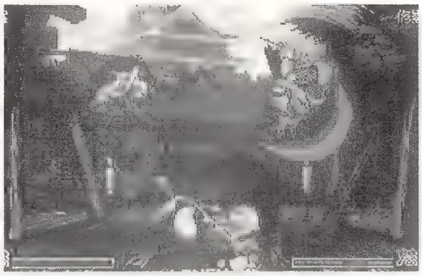


はたして見切れるか？

めくり

ここでいうめくりはジャンプ攻撃によるものではなく、レプリカドッグ（上から降ってくる犬）によるものだ。

レプリカドッグを出した後レプリカアタック（BDで背後に落ちてくる奴）を出していくと、最初に出してあったパピーが逆にガードしなければいけないのだ。要するにレプリカアタックによってガルフォード本体の位置が後ろにくるから、それに合わせたガードをしないといけないということ。慣れないと少々難しいがきっちりガードしていきたい。なおレプリカアタックはガード後ダッシュ投げが確実に入るぞ。



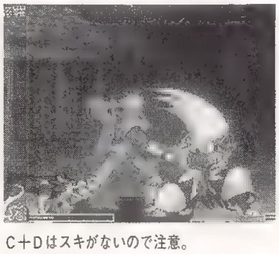
うーむ。反射神経よりもカンのほうが割合的に多いと思う。

修羅はだいたいこんなところ。少々やっかいな相手だ。

羅刹はどう？

羅刹は基本的に接近してくるしか能がないキャラだ。よってリーチが長いキャラなら特に注意すべき点はない。リーチが短いキャラは斬り合いをしないといけないので接近戦の注意点を書いておこう。

まずは連続斬り入り込みのC+D。これは出が速いのでやっかい。あとは先程述べた



C+Dはスキがないので注意。

ダッシュ攻撃、そしてスキを見せたところのしゃがみ大斬りが注意すべき技。もちろんダッシュ防御崩しを常に狙ってきているのでそこも頭に入れておこう。

次に注意すべきものはライトニングスラッシュ。これは立ち小斬りキャンセルで出してきた場合に立ち小斬りに反応して何かしようとするとヒットしてしまいやすい。これは同じく小斬りで返そうとすれば出がかりをつぶせるのと、ちゃんとライトニングスラッシュをガードすれば防御崩しがきちんと入るので注意すればそれほどくらうことはないだろう。

また、端に追いつめられた時のプラズマブレイクも注意が必要。これは立ち攻撃で返そうとするとたいてい負けてしまうので、絶対に下段攻撃、特に蹴り系で返していくといい。



こういう場合は」下段で返していこう。

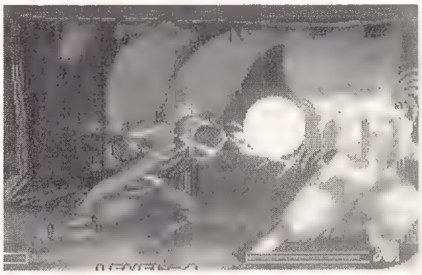
い。怒り時にこれをくらうとはっきり言って痛いので注意しよう。

最後は素手状態。これは軽視しがちだが実はこの状態のほうが判定面で段違いに強くなっている上、小斬りのダメージがかなりUPしていたりするのでヤバイのである。

また、この状態のプラズマファクターは一発のダメージが大きい上にスキも少なくなっている。相討ちをとっても分が悪いのでなるべくなら武器を落とさせないのがいい。

とはいうもののやはり素手は素手なので近づけさせなきゃ大局に影響はない。困るのはリーチがなく接近戦をやらないといけないキャラであろう。こういったキャラはもうがんばれ、としか言いようがない。

羅刹は連続技で武器破壊がつながるのでそこも注意しておきたい。



武器なし羅刹ガルフォード!!非常に恐ろしい。

VS 千両狂死郎

担当：J★笹岡

基本対策その一 リーチの短いキャラの場合

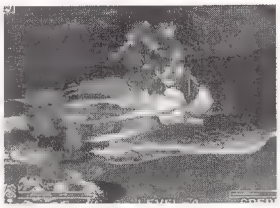
まず、千両狂死郎よりもリーチが短く、地上戦では比較的狂死郎に押されがちになるキャラクターの場合の対策。

中間距離での攻防は、千両狂死郎のしゃがみ小斬りに苦戦してしまうだろう。

そこで、地上戦で押されてしまうと、ついついジャンプして飛び込んでしまいがちなもの。

しかし、ここで飛び込んでしまっては、はっきり言って、狂死郎の思うつぼである。

狂死郎は、相手が飛び込んでくるのを待っているので、ジャンプの軌道を変えれるキャラはともかく、変えれないキャラについては、この中間間合いで飛び込むことは、やってはいけないことである。



狂死郎に跳び込んではいけないぞ。当たり前のこと。

ダッシュ投げを狙う

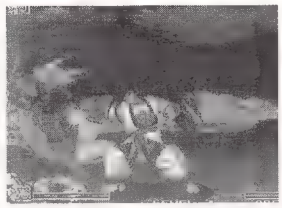
そこで登場するのは、言わずと知れたダッシュ投げ。これを、狂死郎が突きを休めた一瞬のスキに決めれればいいのだ。

実際には、狂死郎が中、大斬りを出して、ガードしたあとや、飛び道具をガードさせてからなどに狙うと効果的。

投げたら、そのキャラの最も減らせる技を入れてやろ



飛び道具などをガードさせたり、相手の突きをガードした後すぐに走って…



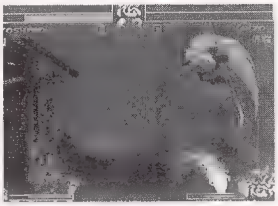
ダッシュ投げを決める。思い切っていこう。

逆に狂死郎にジャンプさせる。

狂死郎を、逆にジャンプさせるように仕向ける方法。

半蔵やガルフォード（修羅）、十兵衛などは、飛び道具を連発して、逆に狂死郎をジャンプさせることが可能だ。

狂死郎のジャンプは遅いので、ジャンプ攻撃を喰らう心配はあまりないだろう。落ちついて跳んできたところを落としてやろう。



半蔵は爆炎龍で押して、跳ばせる。有効だ。

逃げ回る

狂死郎の弱点でもある。攻めが弱い」というところにつけ込んで、逃げ回って、相手がイラついて攻めてきたところを、反撃してやろうという方法。

ガルフォード（修羅）や、天草、蒼月、破沙羅などは、逃げ回って相手をイラつかせて勝機をつかもう。



さあ、こっちにいらっしゃい。かなり意地悪な戦法。

基本対策その二 リーチの長いキャラの場合

リーチが長いキャラは、逆に狂死郎を押していける。

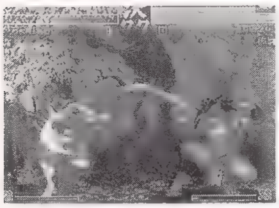
なので、苦労するのは、どちらが先にしびれを切らすか?というところ。先にしびれを切らせたほうが負けなのだ。

リーチの長い技で押しまくる

タムタムや、蒼月、シャルロットなどは、狂死郎に対してもリーチで負けないので、逆に狂死郎を牽制して、跳ばせることが可能。

こっちは絶対に跳ばないようにしてガマンし、相手が跳んでくるのを待つ。

ここらへんは根比べ。先に跳んだらダメ。



リーチでは負けないキャラなら、こうして逆に押していく。

当て身を狙う

狂死郎が突きを出してくるのを読んで、当て身を入力し、当て身して反撃しようという方法。この方法だと、スカったときのリスクが痛いが、大体狂死郎の突きのタイミングは見切れるので、そこを狙って上手くやろう。

リーチの長いキャラなら、大斬りなどが狙えるし、リーチが短いキャラでも、一旦ダッシュ斬りで転ばせてから、起き上がりを接近戦で挑むなど、効果はあるはずだ。

ただし、相手もそれを見越してタイミングをずらしてくるので注意。



相手の突きを読んで、当て身。バクチだけど、効果はある。

基本対策その三 武器を奪う

さて、狂死郎との対戦での基本戦法のうち、多分一番重要と思われるのが、武器を奪うというもの。

狂死郎は武器が奪われてしまうと、はっきり言って無力。必殺技もほとんど出ないし、リーチも極端に短くなる。

こうなれば勝ったも同然なのだが、まあ、実際には、そこまで持っていくには、苦労するのが実状だ。

武器を奪うには、言わずと知れた武器飛ばし必殺技や、自分が素手の状態での、白刃取りなどで武器を奪う。

骸羅や、シャルロット、幻十郎、覇王丸など武器飛ばしを決めやすいキャラクターは、積極的に武器飛ばしを狙っていこう。素手での白刃取りも、時には必要かもしれない。覚えておこう。

とにかく武器を奪ったら、狂死郎には勝ったも同然だ。



狂死郎の武器を奪ったらこっちのものだ。どうしてやろうか?

焦ったら負け 落ちついて攻めよう

最後に、狂死郎とやるときの心構えは、絶対に焦って攻めてはいけない。

待てばいずれチャンスは訪れるハズ。狂死郎が小突き連打しているときは、こちらは耐えどき。じっと間合いが離れるのを待って、ヤツのスキをうかがうのだ。

焦って手を出してしまうと、ヤツの思うつぼ。特に蝦蟇地獄には要注意なのだ。

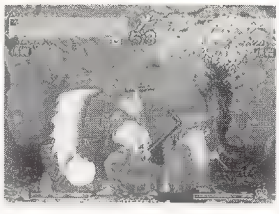
そのへんをよーく頭において、ジリジリした攻めを展開するといい感じだ。

vs 橘右京

担当：N.O

対 修羅右京

相手の右京が修羅の場合、気をつける必殺技は「秘剣朧刀」。この技は「小＝1、中＝2、大＝3」発ヒットするが、おもに使ってくるのは小か中。ガードすれば確実に反撃できるので、右京が刀をしまうのを確認してから攻撃しよう。ただし朧刀をガードしても、硬化の隙の後半は当て身や昇りツバメでキャンセルすることができる。状況にもよるが、毎回同じ技で反撃すると当て身のえじきになり易いことを忘れずに。


朧刀は基本的にガードすれば反撃できる。ただし当て身や昇りツバメには注意。

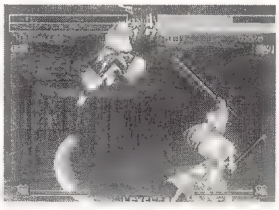
なお武器飛ばし技のツバメ六連は、しゃがみガードができない。画面が暗転したらすぐさま立ちガードに切り換えればOKだ。ガードしたあとの右京はこちらの背中側のほうへ弾かれていく。反撃が早すぎると空振りすることがあるので注意したい。


ツバメ六連をガードすると、右京は反対側に弾かれる。

基本的に修羅ならではの技の中では、気をつけるべき事柄はこんなところである。右京は比較的ほかのキャラよりも、必殺技をガードしたあとにつけいる隙がある。ここを確実に狙っていこう。

対 羅刹右京

修羅との大きな違いは、飛び道具の「秘剣 陽炎」にある。この技は地を這う飛び道具なので、下を潜ったりすることはできない。ここまでくると強い飛び道具のように思えるかもしれないが、実は弾発射後の隙がかなり大きいという欠点がある。ジャンプの早いキャラならば、近間で撃ってくるのを確認してから跳び込んでもいい。


このゲームのなかでは、比較的発射前後の隙が大きい陽炎。見てから反撃できるキャラもいる。

大抵の相手なら陽炎を遠い間合いから撃ってくるはずだ。このあと右京はダッシュで追ってくるので、陽炎よりもむしろその後の右京の行動の方を注視するべきだろう。

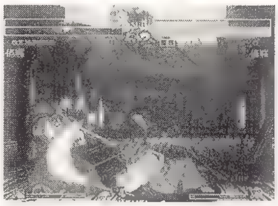
接近戦で使ってくる「雲雀」は多段技になっている。ガードしたからといって反撃を焦ると、途中から食らってしまう。最後の1発をガードしてからでも反撃は間に合うので、落ち着いて返すようにしたい。状況的にあまりないとは思うが、羅刹の「ささめゆき」は最後の一振りであっても、触れたところから再カウントが始まるようになっている。つまりどこでヒットしても規定の攻撃回数をもらってしまうことになるので、うっかり自分から捕まりにいかないように。そのぶん、技後の硬化は修羅の「ささめゆき」よりもかなり長めになっている。このときに確実に反撃しよう。

修羅、羅刹共通

対右京戦はこの共通の部分が最重要。まずダッシュからの攻めを見てみると、ダッシュ大斬りが手強い。この技はリーチも長く、出も速い。遠くから先端だけをかするように出してきた場合は、確実な反撃法がない。よしんば近間でガードできても、こちらの出す技によっては逆に当て身で返されてしまうことがある。相手が当て身を狙ってくるタイプかどうか事前に見分けるようにしよう。反撃するなら、当て身できない下段技や蹴り系の技が狙い目だ。


ダッシュ斬りのあとの当て身に注意!!

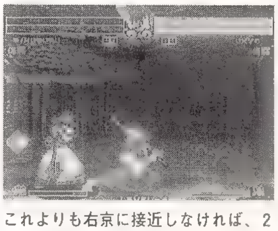
なお、いまだに勘違いしているひとがいるようだが、右京の「遠距離しゃがみ大斬り」と「ダッシュ大斬り」はどちらも下段技ではないので、立ちガード可能だ。このふたつの技を見てしゃがみガードする必要はないぞ。


しゃがみ大斬りおよびダッシュ大斬りは立ちガードできる。

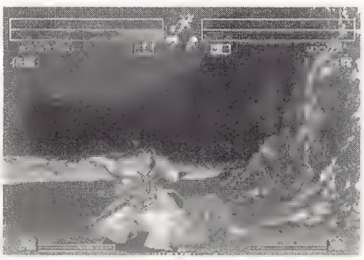
さて右京といえばこの技、というくらいの代名詞的となっている「昇りツバメ返し」の対応策を見ていこう。結論からいうと、対右京戦は立ちガードメインで闘う。下段の牽制攻撃やスライディングを何発食らおうとも、立ちガードを崩してはいけない。昇りツバメはガードできれば、ガード中からダッシュを予約入力しておくことによって確実に反撃することができる。いくらダッシュ系をメインに攻めたところで、与えるダメージはたかが知れている。結局右京使いが狙ってくるダメージ狙いの技は、昇りツバメなのである。


右京戦は立ちガード重視。ツバメ返しのあとは確実にダッシュからの攻撃が入る。

ただし、右京と密着した状態のときはこの限りではない。「牽制攻撃（下D）→昇りツバメ返し」が連続技になっているからである。この状況下ではいくら立ちガードを決め込んでも、下段の牽制攻撃からそのままツバメ返しまで持っていかれてしまうわけだ。　こうなるとかなりキツイ展開になるが、それは右京と密着のときのみ。右京の下Dはリーチがかなり短いので、なるべくこの下Dが届かない場所で闘おう。そうして立ちガード重視でプレイすればいい。


これよりも右京に接近しなければ、2択の恐怖にさらされることはない。

最後にひとこと。右京の持つ投げ間合い、つまり防御崩しが決まる間合いは極端に狭い。普段の掴み合いはもちろんのこと、特に「ダッシュからの防御崩し」はまず入らない。厳密にいえば右京は、相手がシャルロットのとき以外にはダッシュからの防御崩しは成立しないのである。このことをこれまで指摘してきた事柄とあわせて覚えておけば、右京戦は相当楽になるだろう。


右京はダッシュ防御崩しが基本的にできない。これを知っていると知らないとでは雲泥の差。

対戦攻略

vs 牙神幻十郎

担当：はまー

共通

幻十郎は必殺技のカラーが強いが、どれも適当に出せるものではないので、そのきっかけとなる部分を潰せればかなり楽な展開となる。

●光翼刃

技の出が早く、直接的な反撃に用いられるため注意してどうこうなるものでもないが、その存在は常に意識しておきたい。小は出始めにわずかながらも無敵時間があるので、起き上がりなどにコマンドミスを期待して技を重ねるのはやめたほうがいいだろう(予約入力があるため)。

●遠距離しゃがみ中斬り

これも技の出が早い。近距離で小技を連続ガードさせていると、不意にこれで割り込まれてしまう。ただ、もし食らってもこの技は遅めでしかキャンセルをかけられないので、そのまま強引に手を出していれば次の行動を潰せることが多い。

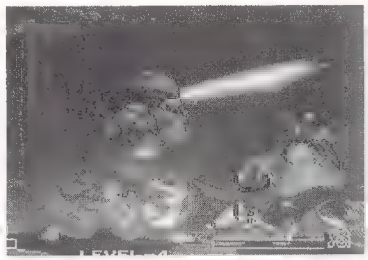


しゃがみ食らいでなければ、裏桜華が出る前に潰せることも。

●踏み込み中斬り

突然長いリーチで下段を強襲されるのでやっかいな印象を受けるが、実際には幻十郎側もかなり気を使っている。というのも、ガードされると大斬りと同じ時間だけ硬直してしまうからだ。いくら弾かれ硬直をキャンセルできるとはいえ、なるべく近くで当てたい技なだけに危険は大きい。

また一部のキャラには、正面から当たっても2発目が入らず、技の硬直中に反撃できる。



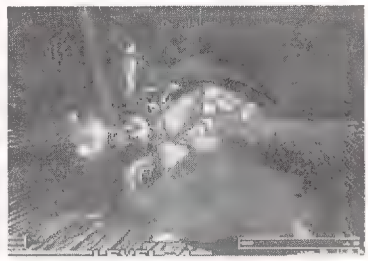
これはおいしすぎ。しゃがみ大斬り入れとけ。

修羅

やはり、修羅と言えば**三連殺**を抜きにしては語れない。と言うより、これしかない。だが、この唯一の技が非常にやっかいなシロモノなのだ。

最大の特長は、やはり**正面からめくれる**こと。そして、**1発もらうと残りの攻撃が全てヒットしてしまう**点も恐ろしい。何とかガードしても次の攻撃が、しかもタイミングを若干ずらして襲いかかる。極めつけが、**食らっている間は怒り爆発やうつせみ系の技が出せない**ということ。もらってしまったら、あとは体力が奪われていくのを黙って見ているしかないのだ。

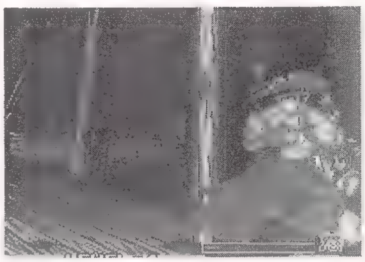
ここは、やはり**技が出る前に潰していく**というのが最善にして唯一の策であろう。リーチの長い牽制技を持つキャラは特にそれを重視し、ないキャラはこまめにダッシュしたりジャンプを多めにするなどで、とにかくガードに頼らないようにする。



「空振り」すれば、次が出せずにスキだらけ。

起き上がりに仕掛けられた場合、特に移動起きの後などは「たまに」正面ガードになるので非常にやっかい。一応思った方向にガードしつつ、**防御崩しを狙ってみよう**。攻撃判定の出現は遅いので、意外と決まる。

どうしても止められないという人は、最終手段として**「画面端を背にする」**というのがある。これならばめくら



ディレイには注意。3段目をガードしたらきっちり反撃しよう。

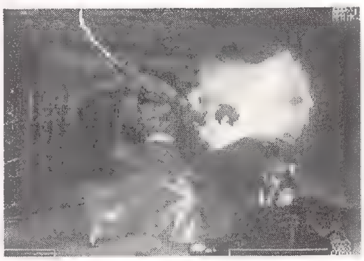
れることはない。が、間合いが調節できないのでガードの依存率が上がり、今度はダッシュ投げに怯えることになる。リーチのないキャラは、正面から押していったほうがかえって楽だろう。

羅刹

直接の攻撃手段となる必殺技(光翼刃・三空殺・百鬼殺)は、どれもガードしてしまえば問題ない。が、これらが**裏桜華**と絡み合った場合、やり過ごすのは非常に困難となる。

ガード後跳ね返った裏桜華はしゃがみガード不可なので、下段技との挟み打ちで理論上ガード不能になる。**地上でガードするのは最悪**の選択肢だ。

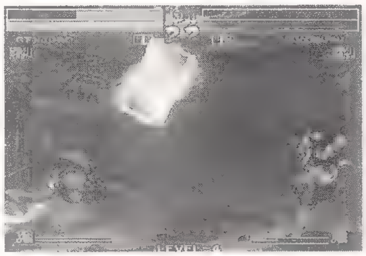
裏桜華をガード後**すぐにダッシュから投げ**を狙うのは、一見危険なようで実は使える。裏桜華は思ったより硬直が長いので、うまくいけばその隙を投げることすら可能



この距離なら確実に入る。恐れるな。

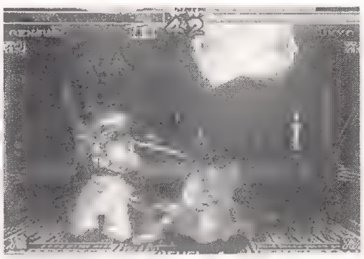
だ。但し、もし何らかの技で止められた場合は押し戻されて裏桜華も食らってしまうので、覚悟を決めたら躊躇なく行動に出よう。また、ダッシュせずに**身を乗り出す技を出す**のも有効。これは、ガードされると危険。投げとの併用が大切だ。

バックステップは、キャラにもよるが一番安全で確実。この時恐いのは大斬りとダッシュ攻撃(投げ)だが、どちらも避けられるキャラが多い。デメリットは、退いたぶん端に追い詰められてしまうこと。当然画面端では効かないので、何度も逃げるわけにはいかない。



ここまで離れりゃなにもできまい。

ジャンプする時は、垂直か後ろだと裏桜華に当たってしまうので、**思い切って前に行こう**。空中で軌道を変えられるキャラはそれで体勢を立て直せるし、くぐられてしまっても着地必殺技で切り返せる



ツバメか➡+Dで逆二択だ。

キャラもいる。食らうとしたら光翼刃だが、この時も起き上がりに画面端から離れるようにしていこう。

対戦攻略

VS 首斬り破沙羅

担当：KAL

対空技が怖いのデ～ス

破沙羅の主戦法であり主戦力は、ジャンプ大斬りだ。地上で使えるいい技があまりなく、積極的にダメージをあたえていこうとすると、どうしても跳んでしまうのが悲しい習性のキャラだ。

そこで、なんでもいいから「地上から出す対空技」を用意しておこう。この際強い弱いは二の次だ。破沙羅の速く長いジャンプを落とすのに、対空技の性能はあまり関係ない。

というのも、サムライ世界には伝統の「昇りジャンプ攻撃」があり、これはキャラ、技を問わず、誰でもできる対空処理だからだ。これはもう、跳んでくる破沙羅に向かって跳び、ジャンプすると同時に攻撃をするだけでいい。どんなキャラだってできる。簡単だ。

しかし地上対空は、きちんと用意しておかないといけない。どの技が空中にいる破沙羅を落とすのに適していて、どの間合いにいるときに跳ばれたら大丈夫で、また大丈夫でないのか。とにかく準備さえしてあればいい。肝心なのは、「昇りジャンプ攻撃で落とすか、地上対空で落とすか」の2択なのだから。

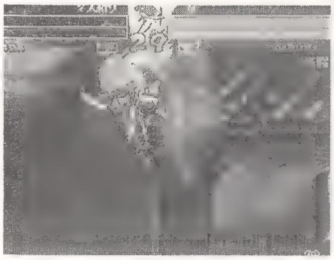

ああ～、光翼刃～。

ただ弧月斬や光翼陣などはどんどん使っていってOK。破沙羅が跳んだら出せばいい。今回は空中ガードもないので安心だ。

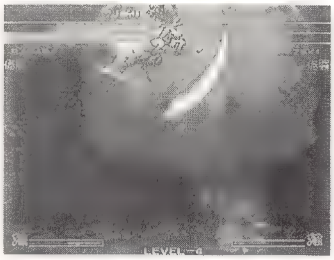
始めは昇り攻撃であとは地上攻撃で

試合の初めのうちは、破沙羅のジャンプはこちらも空中へいってジャンプ攻撃でおとしていこう。昇りジャンプ攻撃で落とす、ってやつだ。これを1～3回ばかり繰り返すうちに、破沙羅側もジャンプの上昇中に技をだしてくるようになるだろう。基本的に跳ぶしかない破沙羅が、跳ぶたびに相手の昇り攻撃で落とされてはこりゃたまらんって感じのはずだ。それで、次からは破沙羅が昇りジャンプ攻撃をしてくる可能性が高い、というわけだ。


「おい、破沙羅が跳んだぞ…。」


「やったな！昇りジャンプ攻撃だな。うんうん。」

ところがこちらは、そんな心理を逆手にとって、地上の対空技で待ち構える。これでもし本当に破沙羅がジャンプの昇りで技を出してくれれば、待つ方としては、対空技の強弱にかかわりなく、安心して破沙羅を撃墜することができるわけだ。


「次はオレの番…ってあれ？跳ばないの？」


「墜ちろー！！」

ちなみに破沙羅のジャンプ大斬りは出るのが遅い。したがって破沙羅使いが「こいつう～、次は俺様がジャンプ大斬りで落としてくれるぜ！」と考えた場合、ほとんど跳ぶと同時にボタンは押されている。相手のジャンプを見てからボタンを押しても間に合わないので、破沙羅使いは自然とそうなっていくのだ。

ねばっこい破沙羅が相手の時は

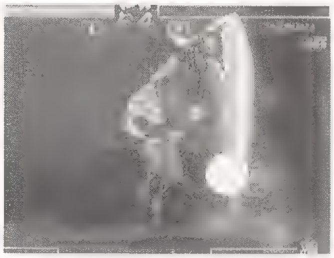
ぴょんぴょん跳んで来ず、派手な技も全然出してこないで、地上をじりじりと歩み寄ってくる破沙羅が相手だと、前述のようにはいかない。

そういう相手に対しては、どれだけ隙に攻撃を加えられるか、が重要になってくる。この場合の隙とは、破沙羅が行動を起こすまでにみせる隙と、破沙羅の技をガードしたあとの隙の両方のことだ。

まずは代表的な反撃ポイントを記していこう。

［空刺し］……ガードさえしてしまえば、画面内のどこからでも前ダッシュで詰めて反撃できる。ただし骸羅のように極端に足の遅いキャラは別。

［遠距離中斬り］……立ち、しゃがみのどちらでもOK。ただし何回ガードすることになるのかは、キャラの大きさや位置関係、スクロールによって変化するので見切りにくい。


手堅い破沙羅は、そもそも影出は使わないと思うが。

［影出］……破沙羅が地面にもぐったら、とりあえず一旦ガードを固めよう。その後来た技が羅刹の影出だったらラッキー。ガードしきってから、落ち着いて反撃しよう。

［武器飛ばし技］……おもいきり跳ね返るので逃さず反撃だ。

それでは、できる限り見てから素早く反応して、破沙羅の攻撃モーションの隙をついていくポイントを見て見よう。

［鵺魂］……きちんと見てれば、すぐにそれと分かるモーションなので、ダッシュ攻撃やダッシュ→通常技、ダッシュ→投げ、リーチのある技などをいれていこう。ただし絶対にジャンプしないこと。

［影吸い］……破沙羅が地面にもぐったらガードを固める、というところまで影出と同じ。その後"影"がワープせず、にょろにょろと近づいて来たら影吸いだ。影出なら、破沙羅が地中に消えた次の瞬間にはもう攻撃モーションに移っているので、とっくにガードしていることになる。

破沙羅が目の前まできたら、出現モーションに攻撃を加えてやろう。この間破沙羅は無防備だ。


影吸いの消え・出現モーションは隙だらけ。やっちゃえ。

対戦攻略

vs 緋雨閑丸

担当：珈琲ふりーく

対閑丸でまず意識しなくてはならないのは、その閑丸が修羅か羅刹か、ということである。

雨流裂殺刃に注意

対閑丸で最も注意しなくてはならないのが、羅刹の武器飛ばし必殺技「雨流裂殺刃」である。様々な技や、防御崩しからダイレクトでつながる雨流裂殺刃は、気を付けていてもくらってしまうほど。防御崩しからの一閃が、怒り時ならばいつでもできるようなものだ。

そのため羅刹閑丸が怒ったら、防御崩しだけはくらってはいけない。相手が怒り爆発した時ぐらいの警戒体制を、怒り中の閑丸には、ひいておいた方がよい。

怒る前にも注意が必要だ。怒り回数を増やす14連斬はできればくらいたくない。閑丸の14連斬が決まるシチュエーションは、

○こちらの起き上がりに閑丸が連続斬り入り込みを重ねてきた時に、こちらがあばれた場合

○こちらが非常に大きい隙のある技を出した時

○画面端に押しつけるように防御崩しされた時

の3つがほとんどだ。閑丸に対しての起き上がりは、立ちガードしておけばOK。しゃがみ大斬りだけは危険だが、閑丸側も近間でしゃがみ大斬りを出すのはかなりのリスクを背負うので、なかなか使えるものではない。しゃがみガードしておいてもよいが、B+Cが少しだけうっとうしい。しゃがみガードしていてB+Cをくらってしまったら、その後は手を出さず、防御崩しにだけ気を付けてガードしていよう。梅雨円殺陣を出してくれたらしめたものだ。

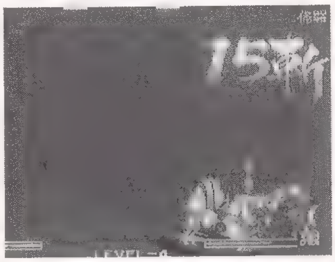
こちらが非常に大きな隙のある技を出してしまった時は仕方ないとして、画面端に押しつけるように防御崩しされた時の対策は重要だ。しっかりチェックしよう。

画面端の14連斬に反撃せよ

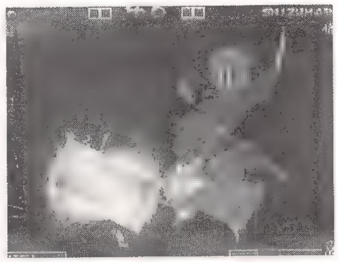
画面端に押しつけるように防御崩しされると、怒り爆発でもしない限り14連斬確定である。これは他キャラでも同じであるが、対閑丸戦では14連斬をくらってからがポイントとなる。

防御崩しからの14連斬を閑丸は画面端でしか決めることはできないが、画面端で14連斬を決めると反撃されてしまうのだ。

閑丸に画面端で14連斬を決められたら、レバーを上にしてクイック起き上がりをする。閑丸は「僕がやったのか!?」と呆然自失しているので、そこに防御崩しを入れるなり、発生の早い攻撃を入れるなりしよう。画面端側に防御崩しをすれば、最大級の攻撃を入れることも可能だろう。



14連斬でダウンさせられてもクイック起き上がりをすれば、



こんなものまで入ったりするのだ。

中斬りには手を出すな

閑丸は立ち中斬りを多用する傾向にある。立ち中斬りは近距離だろうが遠距離だろうがガードすれば、発生の早い攻撃で反撃することができるのでついつい手を出したくなる。しかし立ち中斬りは梅雨円殺陣でキャンセルできるため、手を出すと返り討ちに合うことが多い。どうせ立ち中斬りの隙にとっさに入れられるダメージなどたかが知れているので、ここはだまってガードしておくのが得策だ。梅雨円殺陣を出してくれればその隙に大ダメージを与えてやればよい。

梅雨円殺陣を待て

梅雨円殺陣は、こちらの出した技をほとんど全てつぶすので嫌な技だが、ガードすればこちらに大きなチャンスがめぐってくる。閑丸が梅雨円殺陣を3回出したとして、その1回をガードして的確な反撃をすれば、ほとんどのキャラがダメージ的に損をしないはずだ。中には致命傷クラスのダメージを与えられるキャラもいる。

さっきは立ち中斬りには手を出すなと書いたが、たまに手を出して梅雨円殺陣を適当にくらっておき、ここぞという時にガードして勝ちをつかむという手も十分に有効だ。



梅雨円殺陣をくらったら、怒り爆発する。

円殺陣を喰らったら一閃のチャンス

ナコルルとリムルルは閑丸の中or大梅雨円殺陣をくらってから、反撃する手段がある。(ナコは小も)梅雨円殺陣をくらった瞬間、まだ自キャラが地上にいる時に怒り爆発すると、くらい硬直がとける。ここまでは当たり前だが、この2キャラは怒り爆発の発生が遅いため、怒り爆発がすかる。閑丸は梅雨円殺陣でそのまま上昇していく。ナコとリムは怒り爆発後一閃なり、連ね斬りなり、好きな技を入れてやればよいのだ。

閑丸は梅雨円殺陣で戦いを組み立てるのが難しいため、一閃をくらうとわかっていても使わざるを得ない部分があり、怒りゲージがある限りいつでも一閃を決めるチャンスがあるわけだ。ただし梅雨円殺陣が上昇し始めてからくらった場合は、いきなり空中判定になるため、怒り爆発はできないぞ。

ナコルルとリムルル以外では、ガルフォードと天草が似たようなことができる。ただし大梅雨円殺陣でなくてはならず、爆発損することもあるので注意しよう。



お互いすかって、



閑丸が降りてきたところに一閃！

以上のようなことに注意しておけば、対閑丸戦ではそこそこの勝率をあげることができるだろう。

ちなみにしゃがみ大斬りをガードしてからその場で反撃できないキャラは、ガード中に踏み込みを予約入力して防御崩しなどで反撃しよう。

vs 花諷院骸羅

担当：P鈴木

どの技に気をつければいいのか

骸羅は打撃技のリーチが全般的に短い。しかし投げ間合いがかなり広いので、投げをくらいやすい。投げからの超技、コマンド投げの威力から考えても、骸羅に負ける原因は間合いの近さだと思われる。いかに近寄られないかを考えることが勝ちにつながるだろう。

間合い別で考える前に、まずは気を付けるべき技を見ていこう。

レバー斜め後＋D　下段の足払い。そこそこ出が早く、連打されると固められてしまう。この技が届く間合いでは闘いたくないところだ。

立ち小斬り　出が早い。この技の後に必殺技を出されることが多く、やっかいである。この技もリーチが短いので間合いを計っていれば大丈夫なはず。

しゃがみ中・大斬り　この技も硬直キャンセル必殺技を出されると苦しい。これらの技は出が遅いので技を出される前に対処したいところだ。・ダッシュ攻撃　小斬りはヒット、ガード問わず危険だ。中斬りは投げへの布石になり、蹴りは判定が強い上ダウンさせられてしまう。

幸い骸羅の足は遅いので近寄られる前に牽制していくことが可能だ。

ジャンプ攻撃　中斬りは横に、大斬りは下方向に判定が強い。空中戦になりそうなときには要注意だ。さらに羅刹の百貫落としは空中戦ではほぼ無敵なので気を付けたい。

コマンド投げ　つかむぞ～BとCは主に反撃に、円心殺は固め投げ狙いで使ってくるはずだ。簡単に考えても近距離戦は危険だ。しかもつかむぞAは優れた対空性能を持つ。跳び込みからの勝負も難しいだろう。

さて今度は間合い別に対策を考えてみよう。意外ともろいキャラだと分かるはず。

遠・中距離戦

まずはお互いの剣が届かない遠距離戦だ。お互いの技が届かないので、間合いを詰めるか詰められるかの二択となる。どちらのほうが、後の展開が楽になるだろうか。

骸羅は近距離戦好きのキャラクターなのだから、わざわざ自分から近づく必要はない。そう思う人も多いだろう。

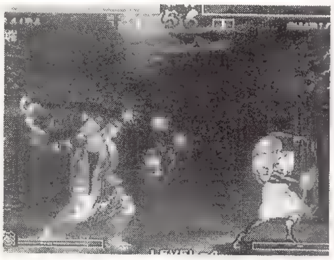
しかし、いずれにせよ中距離戦になってしまうし、何より間合いを詰められてしまうということは、すなわち後に逃げられないことになる。画面端に追いつめられてしまっては、間合いを計るどころではなく一気に窮地に立たされること間違いなしだ。よって自分から中距離戦になる間合いまで近寄るのが正解だといえる。

さてその中距離戦だ。中距離戦とは、大半の骸羅の攻撃が届かず、こちらの攻撃のみが当たる間合いを指す。この間合いを保ったまま試合を運ぶのが理想だ。



この中距離戦の時間をどれだけ長くできるかが勝負の決め手。

この間合いからの骸羅の行動は、ジャンプ、ダッシュ、当て身くらいしかない。ダッシュ攻撃に対しては、事前にリーチの長い技で牽制しておけば近寄りにくくすることができる。その牽制を狙って当て身を出してくるかもしれないが、そうそうタイミングが合うわけはないはずだ。一瞬間を空けたりして骸羅のリズムを崩していこう。



こうなるのは攻めが単調なため。タイミングをずらしていこう。

骸羅に跳ばれたら

中距離からやることがなくなった骸羅は跳び込んでくる。骸羅のジャンプ力は高く、下方向に強い大斬りや百貫落としを持っているため空VS空の空中戦はあまり挑んでいきたくない。これに代わる方法を考えていこう。

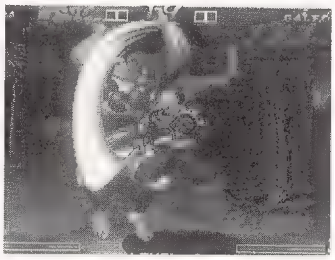
●ガード後反撃　ジャンプ攻撃をガードした後に小技を出してリーチを離す。これなら空ジャンプ投げにも対処できる。

投げを狙うと連続ジャンプでかわされるおそれがあるので、使用頻度は控えめに。



投げに失敗してしまうと大ダメージをくらってしまうぞ。注意。

●ダッシュでくぐる　間合いを離すという点ではとても役に立つ。ダメージを与えることはできないかもしれないが、仕切り直しを計ることができる。回避策として優れているだろう。



ダッシュ中段と下段を両方持っているキャラは2択をせまれる。

これらの方法を骸羅に見せた後に、あらためて昇り斬りを出していけば、うまく大ダメージを与えられるぞ。

もしも近寄られてしまったら

どんなに注意をしても、骸羅の得意間合いになってしまうことはある。上手に難を逃れたいものだ。

あまり効果がないのが、バックジャンプをしたり跳びこえたりしてしまうこと。跳びこえてしまうとコマンド投げをくらってしまうし、後ろに跳んでも追いつめられてしまうからだ。

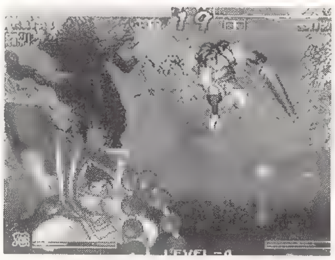
だが、打撃で追いはらうのも難しい。骸羅がガード後コマンド投げを狙うと逃げにくいためである。

結局どちらも不利ではあるのだが、被害を最小限に抑える努力をしてみよう。

小技をガードさせた後すぐ垂直に跳んで投げの空振りを誘う、硬直キャンセル必殺技で骸羅をダウンさせる、など色々な手段が考えられる。どの手段にも骸羅に対処法はあるので完全というわけではないが、できることをしよう。



小技をガードさせた後、垂直にジャンプしよう。



投げを狙っていた骸羅はスカる。でもガードされてると不利だ。

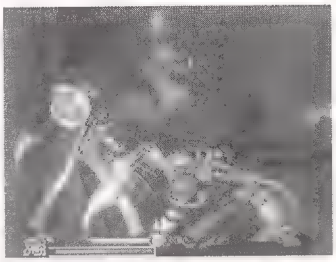
VS 天草四郎時貞

担当：CHU

対戦で天草と戦う時に、まず困るのが間合いとりだ。
せっかく自分の間合いになっても逢魔刻で逃げられて、また最初から、というパターンで自分のペースで闘えないまま負けている人、多いんじゃないかな？
一見「遠くから玉飛ばされるだけで勝てないよー」と思いがちだが、玉にもくらい判定があったり、ジャンプが遅いことを利用すれば、実はそうでもない。
では早速対天草戦の攻撃ポイントを明かしていこう。

起き攻めOK

天草には無敵技や判定の強い技が無いため、起き攻めに対抗できる必殺技が存在しない。
あの「ヒョー」で有名の逢魔刻でさえ、出始めはやられ判定があるために逃げる事ができない。
つまり起き上がりに、何か技を重ねておけば、必ず天草に攻撃を当てる事ができるってわけだ。



せっかく自分の間合いにしたんだから意地でも逃がすな！。

ワープをとらえろ！

天草は相手にペースを握られそうな時、ワープで仕切り直そうとする傾向があるので、小斬りなどの出の速い連発できる技を細かく刻んでいくと、逢魔刻の出始めにヒットさせられるぞ。
また、攻めに逢魔刻を使ってきた場合は、ワープが完全に終るまで天草は攻撃する事ができないので、ワープが終る前に反撃をすればいいわけだ。
ワープ中は無敵で直接の攻撃は当たらないので、防御崩し（投げ）かコマンド投げを狙ってみよう。意外と簡単に捕まえられるはずだ。



逢魔刻で近づかれたら、焦らず投げだ。

ジャンプを落とせ1

このゲームには空中ガードがなく、天草のジャンプは遅いので、必ず攻撃を入れるポイントがあるはずである。
基本的に天草はジャンプの下りに中斬りを出して玉を重ねてこようとするので、天草が攻撃を出す前にジャンプ攻撃を昇りで出して落としにいけばいいのだが、天草側も早出しすればいいわけで、結局読み合いになる。
そこで、別の対処法だが、ダッシュするという方法がある。まず、天草がジャンプしたと思ったらすぐにダッシュして、一気にくぐってしまおう。そうすれば天草は昇りでこちらのダッシュを潰す事ができないので、見事に天草の裏を取れるわけだ。後は落ちてくる天草に、あまり欲張らないで確実な攻撃を叩き込もう。



「跳んだ」と思ったら、すぐにダッシュして…。



とりゃ！。

ジャンプを落とせ2

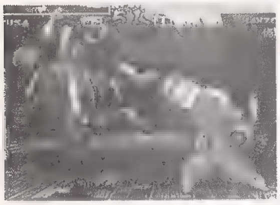
1の方は天草に攻撃を出される前の対処法だったが、2はくらった後とガードした後の反撃法だ。
天草のジャンプを落とそうとしてジャンプしたら、読まれて早出しされた場合や、こちらのジャンプに反応して天草がジャンプ攻撃で落としてきた場合は、大抵は天草よりも先に着地できるので、天草が落ちてくるところを反撃できる。結構よくある状況なのでよく覚えておこう。
もう一つのガードした後の対処法は、キャラが限られているが、かなり有効なので該当するキャラを使っているなら是非覚えよう。
該当キャラは半蔵・羅刹ガルフォード・修羅幻十郎・修羅バサラで、要はコマンド投げを持っているキャラだ。
で、対処法だが、まず天草のジャンプ中斬りをガード、そしてコマンド投げを入力してボタンを連打する（予約入力）。するとあら不思議、いきなりコマンド投げが成立してしまうのだ。打点によっては成立しない場合もあるが、スカッたところで何の問題もないので、とりあえずジャンプ中斬りをガードしたらコマンド投げを入力しておこう。



イテーじゃねーかオラ！。



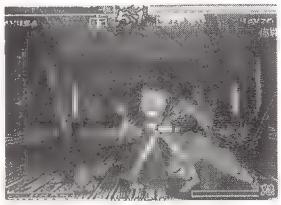
ぅお！くらったー…。



ジャンプ中斬りをガードしたら…。

玉を斬れ！

こちらの間合い外から襲ってくる天草の通常技。実はこれ、一部だがやられ判定があるのだ。
といっても、実用度を考えると、オススメできる状況は1つしかない。その状況は、天草の遠距離大斬りをガードか届かなかった時で、この時大斬りの玉の戻りを出の速い技で攻撃すると、天草本体にダメージが与えられるってわけだ。この状況は頻繁になるものではないので、覚えても役に立たないかもしれないが、いつかの時のために、ね。



モズ落とし！。ちなみに修羅の大モズは駄目だぞ。



この凄まじいリーチの大斬りも、ガードすれば…。



反撃可能だ。単発で痛くて早い技を入れよう。

対戦攻略

VS 柳生十兵衛

担当：ぴぐ

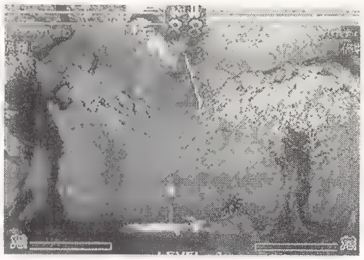
共通項

修羅・羅刹ともに共通して厄介なのが、しゃがみ中斬りからの水月刀だろう。中斬りが当たれば連続技、水月刀を見て跳び込めば昇り中斬りで返される。

この非常にちまちまとした攻めを打開することを考えてみよう。

まず、しゃがみ中斬りだが、案外技を出した後のスキが大きい。十兵衛側としては、それをごまかすために水月刀をいつも撃っているわけだ。

十兵衛にとって一番イヤなのは、中斬り↓水月刀のモーション中にに跳び込まれること。なので、しゃがみ中斬りを出したくなるような間合いで、しゃがみ中斬り↓水月刀を誘い、それに合わせて跳び込んでいくのがまず有効な戦法だ。



しゃがみ中斬りを読んで跳び込むのが十兵衛を崩す第一歩だ。

ただし、あくまでも先読み(バクチ)の跳び込みなので、十兵衛が中斬りを出さなかった時点で、昇り中斬りの的になってしまう。

その昇り中斬りの対処法だが、十兵衛が跳んでくる前にあらかじめ下方向に強い技を出しておくこと。ジャンプの頭を押さえる感じだ。ただしこれも要先読みなので、十兵衛が地上でガードするつもりだった場合、空中で技を空振りしてしまって危険な状況に陥ってしまう。



十兵衛が跳び上がってくるところをつぶす感じで。

しゃがみ中斬り↓水月刀と昇り中斬り。このふたつを思い通りに使わせないことで格段に戦いやすくなるはずだ。

地上戦でダッシュを多用して戦うと中斬り↓水月刀の餌食となりやすい。それよりも思い切って上から押さえこむ形で攻め込んでいこう。

押しに弱いというのも十兵衛の弱点のひとつだ。

VS修羅

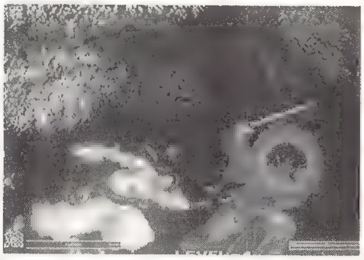
修羅十兵衛でもっともおそろしいのが絶・水月刀による削り。

端に追い詰められて連続で出されたら脱出するのは非常に困難だ。いちおう絶・水月刀↓絶・水月刀は連続ガードにはならないので、その隙間に全神経を集中して脱出をはかる。

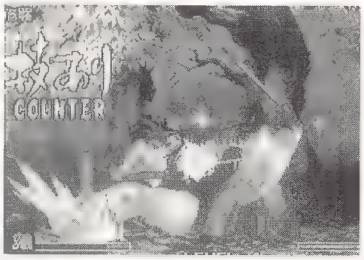
リーチの長いダッシュ攻撃で出かかりを止めたり、ダッシュからジャンプして後ろに回り込んだりするのがベストの手段だろう。

ただし動き始めるのが少しでも早過ぎると、ガードが解けて最後の一発を食らってしまうので、しっかりとタイミングを見計らって動くようにしよう。

八相発破はガードorヒットに関わらず反撃可能なので、確実に反撃していこう。



絶・水月刀が消えると同時にダッシュして逃げよう。



柱が吹きあがる前なら止めることができる。ガードするよりも思い切って手を出そう。

VS羅刹

羅刹十兵衛の最大のウリは、やはり心眼刀ということになる。怒り時は攻撃力が大幅にアップしていて、心眼刀一発で体力ゲージ一本分くらいのダメージを受けるので、うっかりの一言では済まされない問題になってくる。幸い、羅刹十兵衛には絶・水月刀のような出し続けられる必殺技がないので、修羅よりはすんなりと怒りが醒める。ひとまず手は出さずに怒りが醒めるの待つのも重要だ。

いずれにせよ心眼刀は実際のダメージ、精神的ダメージともに高いので、なにがなんでも食らいたくないところだ。

十兵衛側の心眼刀の狙いどころは、相手のジャンプ攻撃に対しての心眼刀・天羅と地上での斬り合いのさなかの心眼刀・相破だ。

天羅の対策は、一発狙いのジャンプ大斬りは控えめにということ。蹴り技なら天羅で受けることができないので、蹴りの強いキャラは蹴りを狙うとか、技を出さずに着地して投げからの連続攻撃を狙うといいだろう。



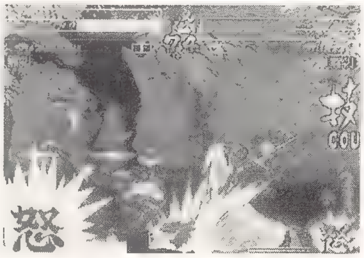
空中では技を出さず、着地で投げを狙おう。

相破の対策としてはタイミングを狂わせること。十兵衛は例のしゃがみ中斬りをガードさせて反撃を誘い、そこに先行入力で相破を出して合わせてくる。この中斬りの誘いに乗ったらお終いなので、反撃をワンテンポ遅らせてみることで、相破の空振りを逆に誘うことができる。そのスキに落ち着いて反撃してやろう。

心眼刀・水月は攻撃を弾かれたときに怒り爆発でダメージを回避できる。体力やラウンド数の状況と相談して、ここぞというときには怒り爆発で脱出しよう。



こ、この体力は死ぬね。ならば・・・、



怒り爆発で脱出だ。

武器飛ばし必殺技の激・双嵐陣は攻撃終了までが意外と長いので、最後に上昇しきるまで動いたりしないように。

対戦攻略

VS シャルロット

担当：全日本シャルロッ党党首ももやん

突きの嵐をいかに凌ぐか？

シャルロットの武器と言えばやはり、長く鋭く美しい突きと、下方向に強いジャンプ大斬りだ。この2つの通常技は恐ろしいほど強く、対策を考えないで立ち向かった場合には必殺技の出番なくやられてしまうだろう。

だが逆を言うと突き攻撃とジャンプ大斬りさえどうにかしてしまえば、勝てる可能性は出てくる。だからと言って、正面から打ち勝ったり、確実に落とす方法があるわけではない。キャラ性能ってものがあるので、限界はどこかにあるのだ。ではどう攻めるのか？性能的な部分ではなく、戦法の隙を見つけて、そこを叩く闘い方を覚えるようにしよう。

と言うことで、まずは修羅、羅刹共通の攻め方（シャルロット側の考え方）を元に、対応策を考えてみよう。

シャルロットの考えは？

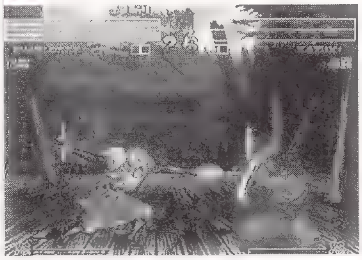
シャルロットの地上戦のメインとなるのは立ち小斬り、立ち中斬りと言ったところ。この小、中斬りの先端がヒットするかしないかの距離をキープしつつ、チクチク突いてくるのが主な戦法だ。

この時、シャルロット側の狙いは2つある。

●技の空振り

●痺れをきらしての跳び込み

「技の空振り」は、シャルロットの小斬り、中斬りをガードしたときに反撃しようと技を出すとよく起こる。自分のリーチも考えずに反撃をしようとすれば、当然技は空振りするだろう。シャルロット側は、技の空振りを見てから小斬りや中斬りを入れることが容易だ。最悪の状況では、シャルロットのジャンプ大斬りが入る場合もあるだろう。



シャルロットに誘われて反撃すると…



こんな目にあったりするぞ！自分のリーチを把握しよう！

「痺れをきらしての跳び込み」の場合、シャルロット側には対空の用意がされている。対空技は立ち大斬りやパワーグラデーションなのでダメージは大したことがないが、何度も当たるようになると痛くなってくる。

このようなことが、地上戦での主な考えだ。地上での斬り合いは危険、跳び込みも危険となると、手の打ち様がない。ではどうするべきか？戦法は2つ。相手が大振りの攻撃を仕掛けるまで待つか、ダッシュで強引に近づくかだ。大振りとは、主に必殺技のこと。後に説明するが、隙がある必殺技がいくつかあるので、そこを狙うのだ。

ダッシュで近づくのは、かなり勇気がいる戦法といえる。だが、ある程度近づくとシャルロット側は嫌がって、跳び込んでくることが多い。こうなったらチャンス到来。避けで攻撃をスカすか、下を抜けて裏から投げを狙っていこう。

かなりの博打だが、当て身を狙ってみる価値もある。シャルロットは通常技の手数が多いので、取れる可能性も高いだろう。

地上戦は当然のごとくシャルロット側優勢だが、ダッシュとガードで近づいて、プレッシャーをかければ崩せるぞ。

ジャンプはどうする？

シャルロットと言えば、ジャンプ大斬りがある。これはどうするのか？地上対空で落とそうとするのは無謀と言えよう。

ジャンプ大斬りを頻繁に使ってくる相手には、ジャンプ攻撃が有効だ。ジャンプ大斬りは空中戦が苦手なので、そこを突くのだ。といっても、相手も何も考えなしでジャンプしていないだろうから、先読みでジャンプ攻撃を合わせる必要があるが。



空対空に弱い、ジャンプ大斬り。チャーンス！

めくるように跳び込んできた場合には、きっちりガードするか、攻撃避けでスカしてしまおう。

以上のことをふまえて、修羅、羅刹別にちょこっと解説してみよう。

修羅シャルロット

修羅シャルロット使いは2タイプに分けることができる。トライスラッシュを使うか、使わないかだ。後者の場合は、比較的付け込む隙は多い。トライスラッシュは硬直が長いので、ジャンプの速いキャラ、高く跳べるキャラは攻めやすい。トライスラッシュを使うタイミングを覚えてしまえば、かなりのダメージが期待できるだろう。

問題は前者のシャルロットだろう。トライスラッシュを使ってこないシャルロットは博打要素がほとんどない、ガチガチのプレイをしてくるからだ。よって、必殺技の隙を狙うのは、ほぼ不可能。可能性としては、近距離でスプラッシュファーントをガードした場合だけだろう。

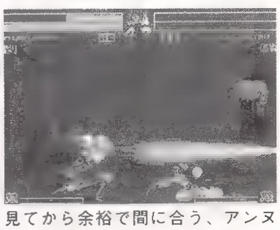
希望は薄いが、連続技失敗スプラッシュグラデーションは、攻撃を入れる最大のチャンス。1度ガードしてしまえば攻撃判定はなくなるので、近づいて最大の連続技を叩き込んでやろう。



一度ガードしてしまえば、こんなことも可能だぞ。

羅刹シャルロット

修羅に比べると死角は多い。羅刹シャルロット。羅刹の主力武器は、なんといってもバイオネットラージュ。しかし、この技は出るまでに隙があるので、よく注意していれば反応で跳び込むことができるぞ。また、修羅ナコルルならば、モーションを見てからのアンヌムツベで、下をくぐって攻撃することが可能だ。



見てから余裕で間に合う、アンヌムツベ。

注意したいのは、怒り状態のバイオネットラージュだ。連続でヒットするので、気を抜いてガードを解いてしまうと痛い目にあうぞ。

ほかには、リオンランセをガードした時も反撃のチャンス。しゃがみ大斬りなどで安定しておこう。

対戦攻略

VS タムタム

担当：KAL

冷静さが重要

タムタムと闘う前には、まず肝に銘じておかなければならないことがある。それは…「決していらいらしない」ということ。

タムタムの基本戦法である遠立ち小斬り連発は、はっきり言って物凄く強力だ。だからといって何の考えもなしに正面からの突進を繰り返してやられていくのは愚かといえる。

「サムライスピリッツ」というゲームである以上、こういう闘いが生まれてくるのは当然のことと考え、対処していくのが筋だ。落ち着いていこう。

遠立ち小斬りには？（ジャンプの早いキャラ編）

中～遠距離でタムタムが必ずとってくる戦法、遠立ち小斬り連発には、残念なことにこれだ！という対策はない。ただ、タムタムの遠立ち小斬りは、攻撃力の発生がおもったほど早くはないので、「小斬り→小斬り」の間にジャンプすることができる。ジャンプの速いキャラ、ジャンプ攻撃のリーチが長いキャラは、次にタムタムが小斬りを連発してくるな、と思ったら、おもいきって前ジャンプで跳び込んでみるといい。このときのポイントは、ジャンプ攻撃をあえて高い打点で出してしまうこと。タムタムは相手の跳び込みに対しては「バックジャンプ大斬り」で対応しようとするので、少し高い位置の、空中でタムタムを落とすのだ。



闇雲に遠立ち小斬りを連発してくるなら…



先読みで前ジャンプ！



そしてタムタムの逃げ大斬りを落とすために少し高めでジャンプ攻撃だ。

遠立ち小斬りには？（跳べないキャラ編）

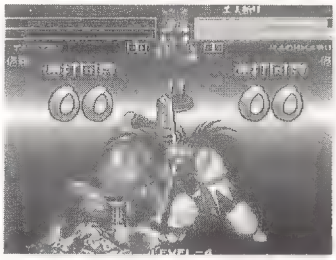
ジャンプが遅くてとても跳べたもんじゃない、というキャラや、ジャンプ攻撃が短すぎて役に立たないというキャラは、地上でなんとかするしかない。とはいっても、ほとんど対策はたてられないのだが……。

そういったキャラに残された最後の抵抗手段、それは、「鍔競り合い」…。

地上でタムタムが遠立ち小斬りを適当に連発してくるようであれば、それに合わせるようにして武器攻撃（通常技）を出していき、鍔競り合いになるよう仕向けるのだ。別にタムタム本体に攻撃が届かなくてもいい。そしてうまく鍔競り合いになったら、気合を入れてボタンを連打。これでタムタムの武器を落とせなかったら、本当に負けだ。



遠立ち小斬りに狙いを定めて、武器を合わせろ！

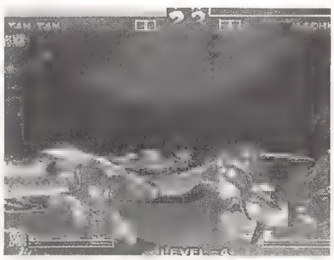


よっしゃぁ！！連打じゃぁっ！先に99カウント！

ゆっくり近づこう

その他のアドバイスとしては、焦らず、じっくり近づいていく、ということと、接近戦になったら投げ（防御崩し）を第一に狙うこと、ということがいえる。

タムタムは近距離になったらしゃがみ小斬りを連打するか、じっとガードを固めるかのどちらかが多いので、相手してて「あ、この人はガードが多いな」と少しでも思ったらガンガン投げにいこう。

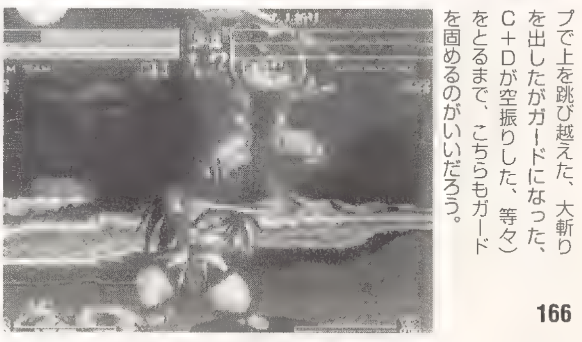


ガードが固いなとおもったら、素早く……



投げを決めろ！ダッシュ投げが活きてくる場面だ。

接近戦で立ちキック（上段蹴り）を混ぜてくる人が相手だと、それはなかなか手強いタムタムだ。こうなると投げも狙いにくくなるので、タムタム側が迂闊な行動（ジャンプで上を跳び越えた、大斬りを出したがガードになった、C＋Dが空振りした、等々）をとるまで、こちらもガードを固めるのがいいだろう。



こ、これはチャンス！

遠立ち小斬りに勝てる技を探す

これが案外研究されているようで研究されていない。タムタムの遠立ち小斬りは、先の先まで「やられ判定」が設定されている。したがって、ここを斬れる技を探して、遠距離戦ではそれをメインに使っていくのだ。

大抵のキャラは遠立ち小斬りがこれに該当するが、そうでなくとも「振り下ろす系」の技であれば勝てることが多いのだ。

対戦攻略

vs 風間火月

担当：借金

炎滅を潰す

手をだした瞬間に火月が燃え始め、ニヤっと微笑みながら爆発する。ああ、しまったと思ってしまう一瞬が炎滅である。ただし地上戦中で炎滅をくらった場合、くらった側にも問題があると思う。炎滅はガードされると反撃が確定する技だということを知っているだろうか?もし知らずに反撃をしないでいたのならそれは火月も喜んで使うだろう。

しかしガードするごとに君がちゃんと反撃を入れていたなら炎滅はそう簡単に使えなくなるのだ。

近距離で炎滅をガードしたときはリーチの長い技があるならその場から斬る。もしなくても踏み込みから攻めを展開しよう。ものによっては硬直に入るぞ。



硬直は割と長いので落ち着いて斬ることが重要だ。

炎滅をすかした場合は完全なチャンス。攻撃が一瞬しか発生しないのを利用して、炎の上を踏み込みでくぐってみよう。簡単に抜けれたはずだ。あとはのこのこ現れた火月をめった斬りだ。また攻撃前なら防御崩しが決まる。覚えておこう。

跳び込みを潰す

「火月ってめちゃくちゃ強いな、跳び込めないし一発だけじゃねーんだな。」

自慢のJ中斬りをJ中斬りで返され着地に投げからの六道烈火をくらい死んでいった友人の十兵衛使い太郎（12月7日pm7時頃明大前にて）が私にいった言葉である。

火月のジャンプ攻撃が強いのは対空に用いるからであって火月が跳び込む限りではかなり弱い（それをどうやら知らなかったらしい）ことを最初に押さえておこう。

私は太郎に教えてやった。「水月刀が少ないから自分から跳んじゃうんだよ。あと始めからきれいに戦おうとするな。」

この後の太郎の動きには凄いものがあった。使った技はわずかに4つ。小・中斬りと水月刀とJ中斬りだけである。ボタンにおいてはわずかに2つだけだ。しかしこれだけで苦戦を強いられたのも事実であった。



太郎の超必殺技、水月刀→J中斬りがヒット。

ポイントは3点ある。水月刀を多用することで不用意なジャンプがなくなったこと、それにより近距離に寄らせなかったこと、火月が跳ぶしかなくなったことの3つだ。火月戦のすべてがこれだ。

つまりまず第一に挙げられるのが不用意なジャンプをしないこと。これはこのゲームにおいては常識だが、まだまだ意味不明のジャンプをする人が多いのでいっておこう。

火月の対空性能の良さはバカにできないものがある。だからあまりに不用意に跳んでいるとザックリいかれてしまうわけだ。

そして跳び込ませる技があるならそれを使い火月を跳ばせることだ。うまく使っていれば主導権を握れるだけでなく火月をあぶり出すことができる。あとは跳んできた火月を迎撃するだけだ。

委縮するな

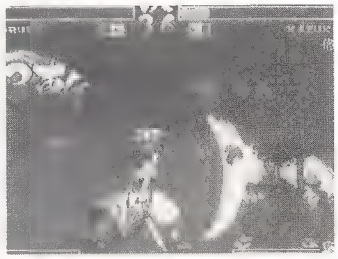
火月の一発にビビっていては話にならない。まずは普通に戦うことが大切なのだ。

出の速い小斬りを持っているならそれでほかのキャラを相手にしているときと同様に斬る、斬る、斬るでいい。そしてしびれをきらして跳んできた火月を落ち着いてたたき落とす。

飛び道具の性能がいいなら飛び道具を連発する。そして跳んだ火月を対空技で落としていこう。

●旋風裂斬→弧月斬
●水月刀→J中斬りなど

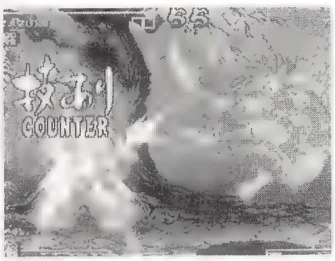
また弾きキャンセルの性能がいいなら地上戦にそれを混ぜていけばいい。



キャラの特性を生かした戦い方を特に変えないほうがいい。

災炎を付けさせるな

修羅火月にとって災炎はまさに命綱。その災炎も飛び道具や小斬りの性能が良ければかなり付けさせずに戦うことができる。災炎を付けるポイントは大爆殺後と足払い後、つまり近寄られたときは防御崩しに注意するとともに下段を注意すればいい。



火をつけんじゃねーよって突っ込んで炎滅くらわないように。

もし災炎を付けられたら注意が必要だ。1回の連続技で1ゲージ持ってかれてしまうのでかなり慎重に戦わなければいけないだろう。まず注意するのが防御崩し。これをくらったら大ダメージが確定する。勝ちが近いときならこの後の踏み込み中斬りに怒りを爆発させてしまうといいだろう。そして同じくらいあぶないのが入り込みだ。ここからも同様に大爆殺まで（ときには武器飛ばし技まで）つながってしまうので気をつけなければならないだろう。いくら小斬りが強いキャラでも武器を飛ばされては自殺もできないしね。

羅刹も同じ

羅刹も狙ってくるものは変わらない。防御崩しと入り込みだ。ただ中距離から突然六道烈火がくることがあるのでこいつをガードしなければならない。ガードした後はかなり火月に硬直があるので入り込みなどでダメージを稼ごう。もしくらってしまった場合は、「しまった」じゃ済まないくらいの痛手を受ける。ただし失敗する可能性もあるのでここは相手のミスを待とう。

もしミスッたら、端なら何でもオッケー、中央なら踏み込みから防御崩しができるキャラならそれ、できない場合は踏み込み斬りか飛び道具を当てよう。あとは近距離で入り込みと防御崩しに気を付けるだけでほかは何もないはずだ。



六道烈火をミスッたときに遠慮はいらない。

気をつけるものが防御崩しと入り込みである以上、火月を近寄らせるわけにはいかない。結論はこれなのだ。

対戦攻略

vs 風間蒼月

担当：P.鈴木

本当にこいつに勝てるのか？

蒼月は、使いやすい中斬りと当てやすい必殺技でダメージを与えていくタイプのキャラである。他のキャラのように、プレッシャーを与え続けて耐えきれなくなった相手にダメージを与えるわけではないので、ダメージ効率が良い。直接ダメージを与えられる点が蒼月の強いところなのだ。

さて、この点についてもう少し考えてみよう。

直接ダメージを与えるタイプということは、蒼月のほうから動いてくるはずである。このスキに少しずつ体力を削っていって粘り勝ちを拾っていくのが理想になるだろう。こちらが先に攻めていっても牽制能力が高い中斬りで返されてしまうのがつらいところである。

落ち着いてじりじりとした勝負が必要になるだろう。

各技のスキを探そう

さてそれでは実際に各技の弱点を探していこう。中にはガードが正解となる技もあるが、決して〝待ち〟ではなく〝動くほうが悪い〟というものなので気にしなくていいだろう。相手は蒼月だぞ。

修羅・羅刹共通技

●立ち・しゃがみ小斬、レバー斜め後ろ＋D

出は早いが技を出し終えた後にスキがあるので、これらの技をガードした後はすぐにダッシュ投げを狙ってみよう。技をくらおうが無理矢理投げを狙う、という戦法もそれなりに有効だ。

●中斬り

中斬りは出が遅めなのでくらうことはないと思われる。キャンセルをかけることが可能な点だけ注意だ。投げを狙ってみよう。

大斬りは投げ失敗で出されると思われる。ガード後反撃を入れよう。

●立ち・しゃがみ中斬り

蒼月の核ともいえる攻撃。リーチ長い、出が早い、スキがない、硬直キャンセル必殺技が強い、と文句なしの技だ。この技を出されないように戦いたいところだがそうもいかない。おとなしくガードを固めておこう。しかし蒼月はこの技を連発してくることだろう。当て身でもとりますか？

●しゃがみ大斬り

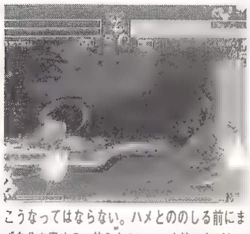
遠距離から出してくるこの技、ガードした後に反撃したいがリーチが届く技がない状況が多くある。仕方がないのでダッシュをして蒼月にプレッシャーをかけよう。

●浮月

出かかりのモーション中に跳びこめる。起き上がりに重ねられた場合は蒼月から動いてくるはずなのでそこをチャンスだと思おう。

●月光

怒っていなければ1回ガード後水柱の攻撃判定は消えるのでダッシュor反撃をしよう。怒っているときは大の水柱だけはガードしないように間合いを近づけよう。画面端で大の水柱をガードしてしまったら1回くらうしかない。



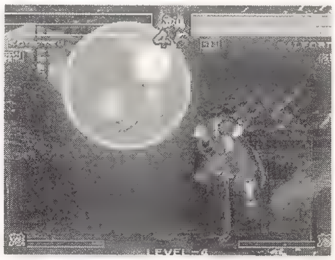
こうなってはならない。ハメとののしる前にまず自分を責める。使う人のレベルを笑いながら。

●月輪波

モーションが見えた時点で飛びこもう。ここから斬るか着地してから投げを狙うかでプレッシャーを与えよう。

●円月

泡が解ける瞬間を狙ってジャンプ大斬りを重ねよう。見てから跳んでも支障はない。



とりあえず跳んでみようか。大ダメージのチャンスだしね。

●死月

正面からガードできたら投げを入れる。めくりをガードした後は実はスキがないのでダッシュで追いかけよう。

こんな流れを作っていこう

ワンポイントアドバイス的になってしまうが、気を付けていく場面を挙げていこう。

●この間合いはいけない

蒼月の立ち中斬りが生かされている遠・中距離戦は極力避けたい。

ガードに徹して蒼月の次なる行動を待つか、すすんでダッシュをして間合いを詰めたいところだ。

こちらのダッシュ中に蒼月は再びガード、そして先行入力でダッシュ。

プレッシャーを与えて蒼月に中斬り以外の選択をさせよう。



この間合いは不利だ。当て身後の確定技も少ないし。

●跳び込みは少し考えてから

蒼月には強力な対空、ジャンプ中斬りがあるので適当にジャンプをするといらないダメージをもらってしまう。蒼月のみえみえの立ち中斬りを読んだときに跳びこもう。

●蒼月から跳んできたら

昇り斬りで対空したいところだが、蒼月には早出しのジャンプ大斬りという手がある。運悪くくらってしまう可能性もあるので、ときにはダッシュでくぐって逆方向から斬ってみたり、投げを狙ったりもしよう。蒼月（だけに限らないが）を迷わせるのだ。

ほぼ完全対空技を持っているキャラはその技で大丈夫だ。

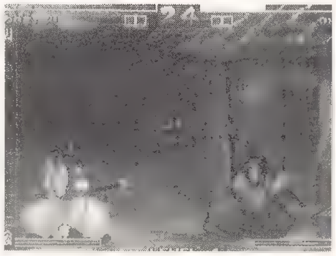


これが理想的。だが安易に斬りを出してもだめだ。頭を使おう。

●怒らせてはならぬ

14連斬には徹底マークを計ろう。入り込みをガードしたらダッシュはお約束だ。

さらに無茶な話だが、怒ゲージをある程度ためさせてしまう程ダメージを与えてしまったら絶対に勝つこと。



ここまでやったら時間切れでもいいから絶対勝つぞ。

そして怒られたら猛攻撃だ。少しでも怒っている時間を短くしないと負けが見えてきてしまう。

だが蒼月が慣れていない場合は逆に無駄な動きが混ざる可能性がある。そのアラを返していく戦略も考えよう。



これはラッキーだ。無駄な動きの攻撃は返していこう。

クラッシュ記事なので、何でもやってくる蒼月を想定して書いてみた。がんばろう。

SAMURAI SPIRITS

データボックス



キャラ性能を、冷徹に一刀両断！

能力評価表

　最初にことわっておくが、この能力評価は原則として他キャラとの相対的なものではない。そのキャラを使ううえでの依存度や信頼度だと思ってほしい。この表を見ることで何を重点的に狙っていけば効率のいい闘い方ができるかが解っていただけると思う。
　ただし相対的なものではないといっても、この評価点をつけた人間も、そのキャラだけを純粋に見ているのではないため、評価の一部には他キャラの影響が及んでいる部分もあるだろう。ちなみに評価点とコメントは、各キャラの担当者がつけている。どういった考え方でその攻略が成立しているのか、そしてその攻略での重要ポイントはどこだったのか、など見較べてみると面白いかもしれない。
　このムックに限らず個々の担当者の考え方は千差万別である。それはゲームの攻略ルートが一本道ではないということだ。それぞれに、これもまた真なり、という部分がある。攻略には担当者の人生が凝縮されているといっても過言ではない。より多くの視点を持つということを意識しつつ、ゲーメストを読むと、ゲームセンターを100倍楽しめるかもしれない。
　それでは各能力の判断基準の解説に移ろう。

●投げやすさ
　原則として防御崩しを対象とする。単なる防御崩し間合いだけでなく、踏み込みからの投げやすさや、踏み込みでの近づきやすさも考慮されている。防御崩しだけでなく、骸羅などはコマンド投げも含まれる。円心殺をコマンド投げと呼べるのかどうかはこの際置いておこう。

●投げからのダメージ
　画面端や、怒り状態などは含まず、画面中央部で通常状態時の防御崩から入れることができるダメージ。しかも常に狙える実用度の高いものである。コマンド投げを多用するキャラは、コマンド投げのダメージも考慮されている。

●安定度
　牽制能力が高く、ローリスクに闘いが展開できるかどうか。基本戦法のリスク度と考えてもらえばよい。バクチ技で割り込んでいかなくてはならないキャラなどは安定度が低いと評価されるわけだ。

●爆発力
　怒り状態や、画面端などの特殊条件下での破壊力があるかどうか。もちろん実用度の高いものという条件付きだ。怒り爆発に関してはあまり考慮していない。

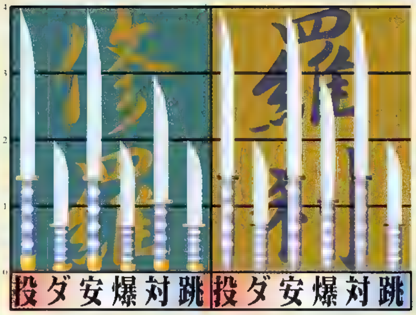
●対空能力
　空対空、地対空の両方を合わせた対空能力。怒りなどの特殊条件時は、省いている。ダメージよりは落としやすさを優先しているが、ある程度跳ばせたことに見合うダメージが入るかどうかも評価に影響を与えている。

●跳び込み
　ジャンプスピードや、ジャンプ技の対地能力。地上の連続技につなぐことは考えていない。

表中の項目略称
- 投＝投げやすさ（※）
- ダ＝投げからのダメージ
- 安＝安定度
- 爆＝爆発力
- 対＝対空能力
- 跳＝跳び込み能力

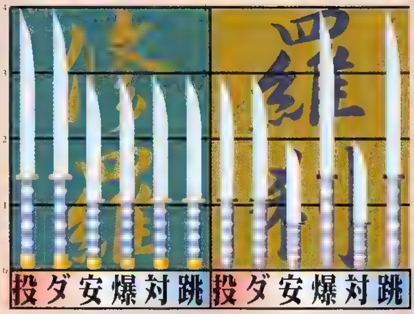
※：防御崩しを主とする

覇王丸



　防御崩しのしやすさと安定度においては、まさに絶品と言えるだろう。
　しかし、その反面防御崩しを行っても決めることのできる技が少なく、怒りゲージなくしてはその破壊力を発揮することができない。安定度に関しては対戦のコーナーでも述べている通り、隙の少なくなった小旋風裂斬を使って、相手の接近を阻むことができる。基本的には、この旋風裂斬で相手をとばせて、弧月斬で落とすのが目的だ。特に弧月斬は地上にいる相手にも空中にいる相手にも使えるので、非常に便利である。が、地上で使うときはだいたいバクチなので、ガードされると痛い反撃をくう。
　爆発力に関しては、技一つ一つが強力でも、それを決めるまでの布石を敷くのがたいへん。いくら近距離大斬りから技が色々つながるとはいっても、なかなか大斬り自体を決めるような機会はそう滅多にない。が、不意打ち攻撃は狙いやすい。
　覇王丸は、色々な趣向を凝らした闘い方をしようとすると大変だが、牽制能力が高いので、安定志向の人にお勧めかもしれない。

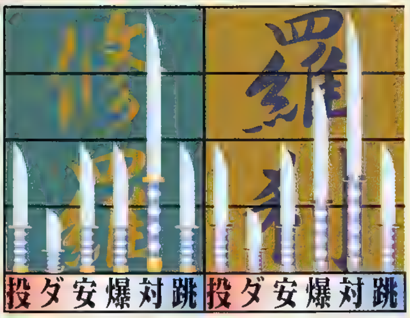
ナコルル



●投げやすさ：アンヌ、カムイムツベのカウンターを警戒させ、素早いダッシュで近付き投げるという戦法はナコルルの常套手段。必殺技のプレッシャーのない羅刹はそれには劣るが充分に投げやすい。
●投げからのダメージ：全キャラに対して画面のどこでも全体力の4分の1を奪える連続技があるため高い。
　さらに修羅は条件付きでより強力な連続技もある。
●安定度：リーチが短く、機動力が強さの鍵となるため比較的低い。とはいえ、修羅はママハハの牽制能力の高さがあり平均以上の安定度はある。
　一方の羅刹はやはり狼に乗らないと力を発揮できないのと、一回の攻撃で狼から降ろされてしまうのが痛い。
●爆発力：どちらも怒りに頼らずとも充分な攻撃力。
●対空能力：遅いが判定、破壊力に恵まれた昇り大斬りと空中投げが使える。アンヌがある分、修羅のほうが上。
●跳び込み：高い、長い、速いと申し分のないジャンプ性能に加え、判定が強力かつ、ガードされても有利なカムイフムケスプの存在が大きい。
　狼乗り大斬りがガード不能の羅刹は文句なしに最強。

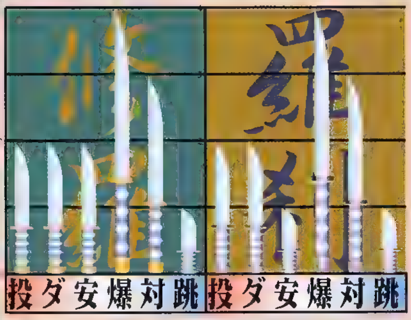
キャラクター能力評価表

リムルル



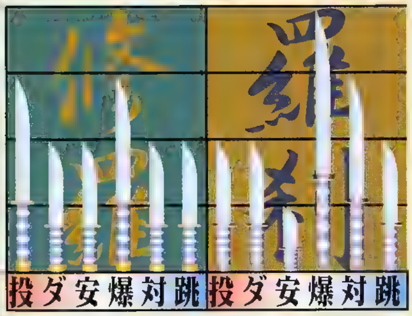
もともとからして小柄なリムルルにリーチや威力は望むべくもないので、軽快な立ち回りや空中戦での戦果を期待するところだ。
そういったところで、カントヤサエムシを軸に多種多様なコンル技による対空性能に最高値が付けられている。リムルルの真価は空中戦を見てからでないと語ることはできない。だが跳び込みについては、技の方向性がみな同じなので並みの評価となっている。
地上戦では安定度が並みとされているが、これはどちらかといえば反撃に偏ったネガティブなイメージであることは忘れてはならない。
そこからの防御崩しは使えることは確かだが、やはり攻めのイメージではないので並みと評価されている。防御崩し後もルヤンペヤサエムシ以外がないので低い評価だ。
爆発力で羅刹の評価が高いのは、ルプシカムイエムシもそうだし、ルプシトゥムの性能が格段に上昇するあたりがポイント。
以上がリムルルの評価というところだ。

服部半蔵



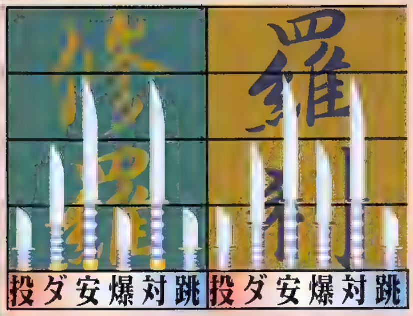
服部半蔵というキャラは、総合的に見ると、少し弱い気がするのだが、それは、あくまでノーマル状態での話。リーチが短く、モズもやはり投げ技なので、決めにくい。
しかし怒り状態になると話は別。やはり爆炎龍が勝敗のカギとなる。それに加え、縛炎龍のヒット後の、ジャンプ大斬りの追い打ちが確実に入るようになると、それだけで半蔵の株がかなりアップするので、絶対にマスターしてもらいたい。
怒り状態にもっていくためのきっかけとなるC＋Dの性能も、他のキャラと比較して格段に速いので入れやすいため、怒りやすい。従って試合中怒っている時間は、全キャラ中でも長い部類となる。理想としては、最初に14連斬を入れてしまい、勝負が決まるまで怒っているのが望ましい。
また、もうひとつの特徴である相手を幻惑する攻撃。これも重要で、分身からの択一や、消えた後の行動も、慣れれば確実に相手への脅威となるので、モノにしてもらいたい。半蔵は、使い始めは弱く感じるかもしれないが、怒ってしまえばこっちのものなので、頑張ってほしい。

ガルフォード



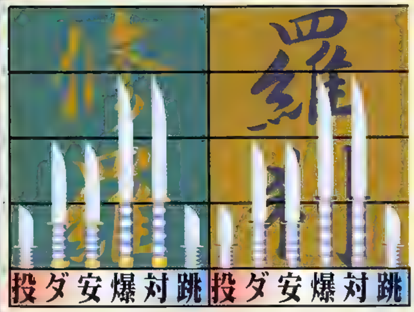
ガルフォードの持ち技は、突きと相対するところの、斬り技を主体とするので、近距離で競り合っていては分が悪いことが多い。従って、普段の闘いでは、奇襲や、狙い打ちの一発に頼る部分が大きい。
これを考慮に入れると、修羅と羅刹では、性能はもちろん、闘いの狙いが違ってくるのがわかるはず。
修羅は犬技があるおかげで奇襲性に優れているし、投げも狙いやすい。犬技の後を踏み込みで追いかけて、間合いを詰めることができるからだ。
それに引きかえ、羅刹はガードを固めつつ近付くしか手がなく、いつ投げにいくかという部分に関しては、相手の心を読む感性次第で、それに欠ける場合、なかなか投げられない。投げしかないのに投げにくいという感じだ。
しかし羅刹には、修羅にはない14連斬からの連続技や、武器なし状態での異常なほどの爆発力があるので、一発屋的色が濃いといえるだろう。
対空能力という面では、羅刹のプラズマブレイクが一役買って、修羅よりも1ランク高い評価を下した。
跳び込み能力に関しては、まあ人並みであろう。

千両狂死郎



●投げやすさ
千両狂死郎の投げやすさは、やはり1。狂死郎というキャラの性格上、接近戦は苦手とするので、このような評価となる。また、ダッシュやジャンプの速度も遅く、ダッシュ投げや、空ジャンプ投げなどの奇襲戦法もとりにくい。
●投げからのダメージ
立ち大斬りがほぼ安定して入るので、一応2の評価。怒りがあれば武器飛ばしも安定して入る。でも、それだけ。
●安定度
狂死郎は、やはり牽制が主軸となるので、安定して戦えないといけない。実戦での安定度はやはり高い評価だ。
●爆発力
羅刹は14連斬から武器飛ばしが入るので2。修羅は逆に安定しすぎて、爆発力はない。
●対空能力
相手が跳んできた場合の対空性能は、ジャンプが高く、空中でのリーチもあるので割と高い。羅刹の血風独楽の対空性能は、ほぼ完璧といって差し支えないだろう。
●跳び込み
狂死郎は、跳び込みが遅い。相手の大斬りをスカして跳んでも技が入らないなど、不利な点が目立つ。

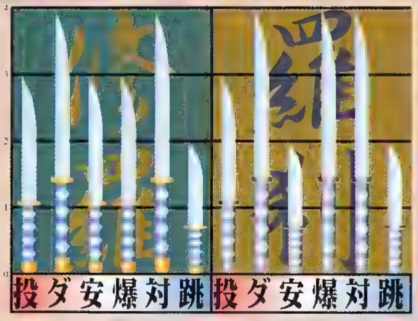
橘右京



●つかみやすさ
これまでの格闘ゲームでいうところの「投げやすさ」に相当する。右京の場合この項目は、最低の1という評価を下した。その理由は全キャラ中で最も狭いつかみ間合いにある。対シャルロット以外の相手には、ダッシュからの防御崩しさえ入らないのは致命的といえる。
●防御崩しからのダメージ
つかみにくいながらも防御崩しに成功すれば、ここから与えるダメージはそこそこのレベルにある。
●安定度
右京の場合は、修羅でも羅刹でも安定度は標準の2。どのみち攻撃の要となるのはダッシュ大斬りなので、大差ないというのが正直なところ。
●爆発力
怒り時の攻撃力が大きく、このときにパワーアップするツバメ返しが強力。ほかの3クラスよりは少々見劣りするが、ツバメは比較的当てやすいし、相手に抱かせる警戒心を考慮してこの評価をつけた。
●対空能力
対空能力は昇り斬りの強さを評価して3。跳び込みの1は、あのジャンプのトロさを重く見たため厳しく評価した。

キャラクター能力評価表

牙神幻十郎



必殺技の爆発力には目を見張るものがあるが、いかんせん通常技の使い勝手が悪く（使えないわけではないのだが）、突き系の技を持つ安定したキャラには一方的にやられることも珍しくない。光翼刃を気合いで当て（！）、なんとか流れをつかむしかない。

●修羅

三連殺を絡めた攻めパターンは、羅刹ほどの威力はないものの非常にガードしづらく、かなりの率でダメージを入れられる。小三連殺も牽制代わりに使えるので、安定度はまあまあ。

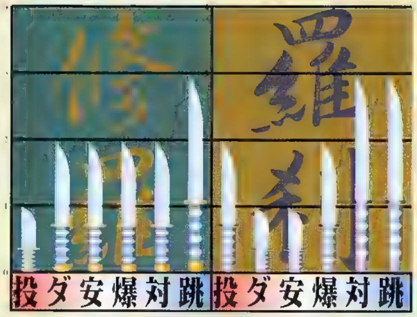
武器飛ばしは出が遅く、なかなか決められないが、怒り爆発後は超重要技へと変貌する。

●羅刹

裏桜華を撃たせてくれる相手には、脅威的な攻撃力を誇る。が、そこで用いる技はどれも隙が大きいものばかりなので、ひとたび耐え切られると、とたんにモロくなることも。慎重かつ大胆な判断力を必要とされる。

防御崩し後安定して三空殺が入るし、裏五光も様々な状況で狙えるため、自然な流れの中でも一発逆転が可能。最後まであきらめるな。

首斬り破沙羅



破沙羅は、素早い動きがウリのキャラだ。速く、跳躍距離の長いジャンプ、素早く姿の一瞬見えなくなるダッシュ。こういった"速さ"を武器にして、相手の反応の遅さや判断ミスに期待して闘うことが多い。「跳び込み」の評価が高いのはそのためだ。

しかしながら、破沙羅の攻撃には連続性がなく、1発技を出したらそれでおしまい、というものがほとんどだ。しかも地上で気軽に出せるような通常技や必殺技がないので、ついジャンプに頼ってしまいがち。

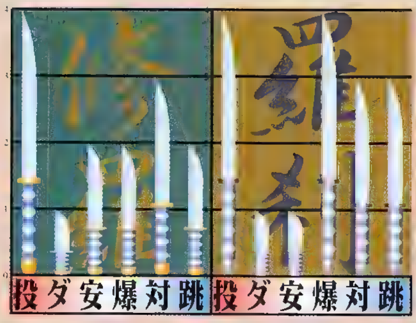
この破沙羅の性能面での弱点をどう克服するかが、破沙羅使いの当面の課題である。

修羅と羅刹で差が出てくるのは、主に投げからのダメージと安定度。

もともと投げからの攻撃でいい技が入らない破沙羅だが、修羅はそれでも注意していれば必殺技を決めることができる。羅刹は不可。

安定度も、鵺魂による連係攻撃が可能な修羅に対し、羅刹は安定しない影騙しがメインだ。ただし、ＢＢＣからの攻撃だけは羅刹のほうが安定している。

緋雨閑丸



閑丸はとにかく防御しやすいキャラだ。梅雨円殺陣の存在が、さらにそれをフォローしていて、いつでも踏み込み防御崩しを狙いにいけるほどである。しかし防御崩しから入れられるダメージが小さく決定打にはなりにくい。

●修羅

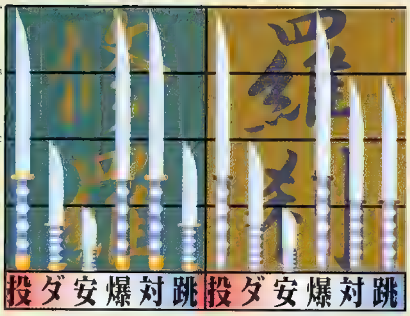
羅刹より勝っているのは安定度だけ。これは五月雨斬りの存在によるものだ。近距離中斬りをガードさせてからのキャンセル時など、梅雨円殺陣を使うよりほんの少しだけリスクが少ない。五月雨斬りをいかにうまく使うかがポイントになる。

●羅刹

特に目立つのが爆発度。これは雨流裂殺刃の存在に他ならない。閑丸の長所であるところの防御崩しのしやすさと、そしてそこから雨流裂殺刃がダイレクトでつながること。2つの長所がリンクしているので強力だ。連ね斬りや連続斬り入り込みなどからもつながり、いつでも一発逆転可能といえよう。

もう一つ、修羅に対する優位点は跳び込みだ。小雨の存在は地味だが意外に効いている。タイミングをずらしたり雷雨を出したりと役に立つ。

花諷院骸羅



修羅は出が早い必殺技を数多く持っていて、それぞれ対空、反撃技の役割を果たしている。このため、相手から近距離戦を挑まれることはあまりない。

よって骸羅は自ら相手に近寄っていかなくてはならない。その広い投げ間合いを利用し、ダッシュからの投げを狙っていってもいいし、プレッシャーに耐えられなくなった相手の攻撃をガードしてから反撃してもいい。行うことは多いはずだ。

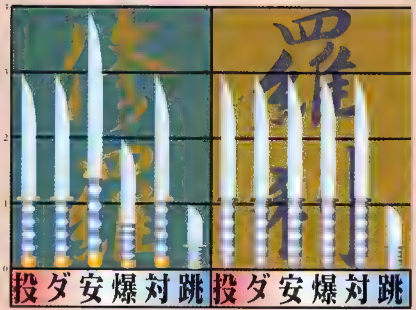
怒ってしまえば拳舞という選択肢も増え、単発でも連続技でも使っていける。爆発力はかなりのものだ。修羅は勢いで闘っていくキャラだろう。

それに対して羅刹のほうは、必殺技の数が少ないこともあって、戦法と呼べる連係の数は非常に少ない。牽制技もないので、体当たりの攻めが必要になってくる。

しかし羅刹のほうが空中戦は優れている。とにかく空中から攻撃をしかけ、スキあらば投げを狙っていくとよいだろう。通常投げからのダメージも修羅と変わらず高い。

怒ったからといってさしたるプレッシャーを与えられないところがやや辛いかも。

天草四郎時貞



まず防御崩しのやりやすさは普通だろう。逢魔刻から防御崩しを狙えることが少しプラスだが、逆に防御崩しされやすいことも事実だ。

防御崩しからのダメージは相手キャラや崩した向きによって変わってくるが、やはり後ろ防御崩しからダッシュ小斬り14連斬が強い。

安定度の評価の高さは逢魔刻からきている。相手のペースになりそうになった時、仕切り直しができるのが強み。

羅刹の評価が低いのは怒った時の飛び道具が当たるか当たらないかで、大きく状況が変わる所からきている。

爆発力に関しては、天草は牽制攻撃で刻んでいくタイプなのであまり評価できない。

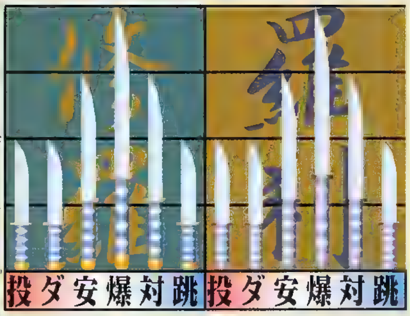
羅刹が少し高いのは、怒り時の飛び道具がヒットした時の強力な連続技から。

対空能力はこちらの心構えができている時は、ジャンプ大斬りでいいが、急に跳び込まれた時は地上技で落とせる技がなく、ガードするしかなくなってしまう。

跳び込みは、何と言ってもあのジャンプスピードが問題ありで、全然だめ。ジャンプすることはあっても、相手に跳び込むことはすすめない。

キャラクター能力評価表

柳生十兵衛



十兵衛は投げ間合いが広いほうではなく、投げから安定して入るのはしゃがみ中斬り↓水月刀のみということで、投げに関しては人並み～やや低めの評価。

普段はリーチの長い立ち小斬りやしゃがみ中斬り↓水月刀で牽制しつつ、跳ばれたら昇り中斬りという黄金パターンがあるので、安定感はある。昇り中斬りおよび心眼刀のおかげで対空能力も高い。

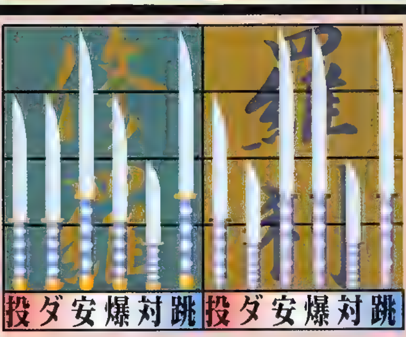
ただ自分から跳び込んでいくとなると、下方向に強い技がないので、やや苦しいかといったところ。ジャンプ中斬りが横方向に長いので、少し遠めから跳び込むといいだろう。

そしてなにより驚きの爆発力。

十兵衛は怒り時の攻撃力増加率が全キャラ中でももっとも高く、修羅では絶・水月刀による非道の削り、羅刹ではゲージまるまる一本分の体力を奪うことすらある怒り時の心眼刀のおかげで、爆発力に関してはかなり高い評価を得た。

全体的に平均レベルか、それ以上を保っているので、非常にバランスのいいキャラであるといえるだろう。

シャルロット



シャルロットの評価は、はっきりいってどれも高い。羅刹の投げから～と対空性能だけだ。では、端から説明していこう。

ダッシュが速いわけでも、投げ間合いが広いわけでもないのだが、投げやすさは3。これは、攻めから投げが狙いやすい、ということで評価した結果。

投げからのダメージ関しては、羅刹は低め。修羅にはスプラッシュファーントという安定技があるが、羅刹にはないからである。それでも14連斬が安定なのは、恐ろしい。

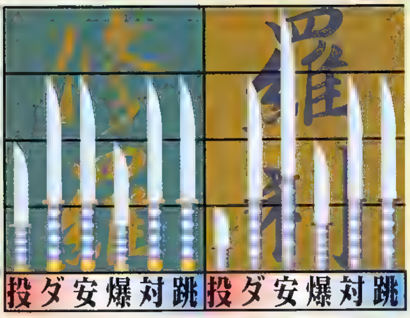
安定度は言うことなしの4。ほとんどの相手に対して自分のペースで闘えるからだ。

爆発力は、連続技が狙いやすく強力な羅刹に4がついた。修羅も状況限定ならば、それなりの威力は期待できるが、羅刹にはかなわないのだ。

対空性能は低めの2。先読みのパワーグラデーションなどあるが、外したときのリスクが大きく、博打要素があるからだ。

跳び込みは4となっているが、やや3寄りである。めくりは恐いが、横方向への弱さが気になる。

タムタム



超遠距離戦の鬼、タムタムは、遠立ち小斬りを使用した遠間での闘いが非常に強力なキャラだ。小斬りゆえに出は早くスキはなく、そのクセリーチは長いという手に負えない技（戦法）である。

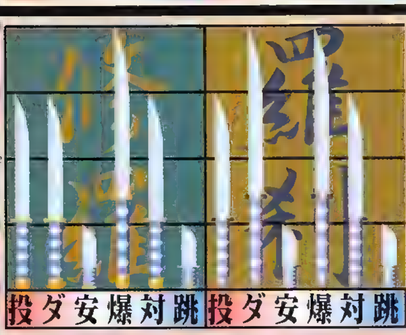
これに業を煮やして跳び込むと、タムタムの必殺戦法、「逃げ大斬り」で墜とされてしまう。この展開にハマると負けだ。安定度、対空能力が高いのはこのためだ。

しかしタムタムの技はすべてが遠距離戦向きにできているため、これはあたりまえのことなのかもしれない。

その証拠（？）に、タムタムは近～中距離で使っていける技があまりない。ある程度離れれば遠立ち小斬りを使えるようになるが、それ以外の技はスキが大きすぎて使いものにならない。小斬りの間合いにいくまでは立ちのキックなどを駆使する必要があるのだ。

対空性能も遠距離戦では高いが、間合いが近いと逃げ大斬りのリーチによる強さを発揮できない。同じように、跳び込みも遠距離からでは強いが、近いと表の通りではない、という点にも注意してもらいたい。

風間火月



踏み込み中に防御崩しを決めることができ、踏み込み中斬りからは連続技が狙えるため、投げやすさは文句なし。そして相手の防御を崩した後には、修羅なら踏み込み中斬りから大爆殺が確定。これが災炎付きなら恐るべき爆発力をも伴う。羅刹なら六道烈火で問答無用に斬ることができるため修羅・羅刹とも投げからのダメージ、爆発力が高いというわけだ。

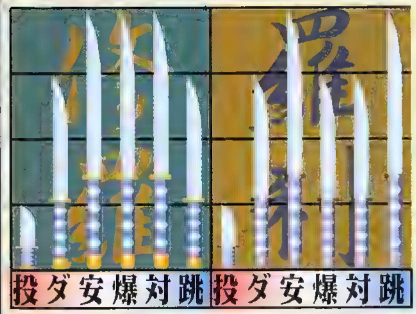
対空能力もほかのキャラにひけをとらないほど性能が良いので、このような評価になっている。

ここまでを見るとかなりの強キャラなのだが、それをすべて覆してしまう欠点がある。

それは安定度の低さだ。安定度が低いということは地上戦で劣勢になりがちだということだが、跳び込みもダメ。

つまり狙いがバッチリ決まれば恐るべき攻撃力をもって試合をひっくり返すことも可能なのだが、試合自体は常に相手のペースで闘うことになるといえる。この辺りを総合して考えると、火月はワンチャンスにすべてをかける「山猫は眠らないのトムベレンジャー」のような（いいすぎか？）集中力を要する一発屋キャラといえるだろう。

風間蒼月



蒼月は修羅・羅刹関係なく能力が高い。これは通常技が、特に最も多く使われる中斬りが優れているからだ。これに能力の高い必殺技が加わるのだから、まさに鬼に金棒といったところ。

修羅は怒ってからが非常に強い（もっとはっきりいってしまえば、怒っていないときは必殺技に頼る必要がないのである）。判定が残り続け、かつダメージも高い水柱と、一閃3段の布石になる水玉。十分使っていけるレベルの必殺技である。爆発力は異常なまでに高いといえるだろう。

羅刹もそうだが、投げ間合いの狭さはやや気になる。投げからのダメージは低くないだけに、残念なところだ。

さて羅刹のほうはどうかというと、修羅のように怒ってから化けるというタイプではなく、通常状態から必殺技をほどよく混ぜていくタイプであるを追いつめていくタイプである。波が激しくないので、安定した闘いが望めるはずだ。

その恵まれた空中必殺技の数々を使い、上から相手を追い込んでいくことができる。勝つためだけに闘いたくない人におすすめのテクニカル系キャラクターといえよう。

近＝近距離で出る技　遠＝遠距離で出る技　追討＝追い討ち攻撃　①＝怒りMAX時必殺技　②＝武器飛ばし必殺技　武器有り／＝武器がないと出ない必殺技　武器有り無し＝武器なしでも出る必殺技。以降のダメージが共通のものは、威力が一定

覇王丸技表

分類		距離	コマンド	技名	威力
武器有り通常攻撃	立ち攻撃	近	A	柄頭打ち	8
		遠	A	縦斬り	8
		近	B	斜め斬り	11
		遠	B	突き	13(先端)/10(根本)
		近	C	大上段斬り	37
		遠	C	斬鉄閃	40
			D	鎌首落とし	8
			→+D	前蹴り	4
	しゃがみ攻撃	近	A	膝打ち	8
		遠	A	しゃがみ横斬り	8
		近	B	膝打ち	17
		遠	B	しゃがみ横斬り	13
			C	地天刀斬	37（対空22）
			D	膝打ち蹴り	5
			↘+D	滑り込み蹴り	8
	垂直跳び攻撃		A	跳び斬り	8
			B	跳び斬り	13
			C	兜割り	24
			D	覇王蹴り	8
	斜め跳び攻撃		A	跳び斬り	8
			B	跳び斬り	13
			C	兜割り	24
			D	覇王蹴り	8
	踏み込み攻撃		A	踏み込み正拳突き	9
			B	振り抜き斬り	16
			C	震空閃	19
			D	滑り込み蹴り	6
	特殊入力攻撃		B+C	下突き	16
		追討	↘+C	下段蹴り	8
		追討	↑+C	震空閃	21

分類		距離	コマンド	技名	威力
武器なし通常攻撃	立ち攻撃		A/B/C	正拳突き	4
			D	鎌首落とし	8
			→+D	前蹴り	4
	しゃがみ攻撃		A/B/C	しゃがみ正拳突き	4
			D	膝打ち蹴り	5
			↘+D	滑り込み蹴り	8
	垂直跳び攻撃		A/B/C	跳び正拳突き	10
			D	覇王蹴り	8
	斜め跳び攻撃		A/B/C	跳び正拳突き	10
			D	覇王蹴り	8
	踏み込み攻撃		A/B/C	踏み込み正拳突き	6
			D	滑り込み蹴り	6
	特殊入力攻撃		B+C	飛空蹴り	12
		追討	↘+ボタン	下段蹴り	8
		追討	↑+ボタン	覇王蹴り	24

分類	強さ	武器	技名	威力
必殺技	弱攻撃	武器有り	奥義 弧月斬	22+4(対空の当たりは21)
	中攻撃	武器有り		22+2+4(対空の当たりは21)
	強攻撃	武器有り		22+2+2+8(対空の当たりは21)
	弱攻撃	武器有り	奥義 疾風弧月斬	16+7+8
	中攻撃	武器有り		16+2+2+2+8
	強攻撃	武器有り		16+2+2+2+2+8
	弱攻撃	武器有り	奥義 旋風裂斬	8+落下時18
	中攻撃	武器有り		8+落下時18
	強攻撃	武器有り		8+落下時18
	弱攻撃	武器有り	奥義 烈震斬	4+4+16
	中攻撃	武器有り		4+4+22
	強攻撃	武器有り		4+4+24
	弱攻撃	武器有り	奥義 旋風烈斬 判	4+落下時18（追い討ち可）
	中攻撃	武器有り		4+落下時18（追い討ち可）
	強攻撃	武器有り		4+落下時18（追い討ち可）

分類	武器	技名	威力
必殺技	武器有り無し	剛破	8（ヒットでよろめき）
	武器有り	旋風波	5+16（ヒットでよろめき）
	武器有り	風刃	16+5
①	武器有り	奥義 弧月斬	22+1+0+1+0+1+0+1+0+1+0+1+1
②	武器有り	秘奥義 天覇封神斬	6+4+4+2+4+2+6+8+6+6+7 斜ヒット1回
②	武器有り	秘奥義 天覇断空烈斬	62

ナコルル技表

分類		距離	コマンド	技名	威力
武器有り通常攻撃	立ち攻撃	近	A	テクサム トゥイエ ノタク（横に斬る刀）	5
		遠	A	テクサム トゥク ノタク（横に伸びる刀）	5
		近	B	テクサム トゥイエ ノタク（横に斬る刀）	8
		遠	B	エペシ モム ノタク（縦に流れる刀）	20
		近	C	ラメトクコル クル エムシ（勇者の刀）	8+31
		遠	C	ニシ ペレ エムシ（空を割る刀）	31
			D	モイ チキリ（渦巻く脚）	8
			→+D	ニシ テルケ チキリ（空に跳ねる脚）	8+2+2
	しゃがみ攻撃		A	ケマ トゥイエ ノタク（足を斬る刀）	8
			B	トイカ シカリ ノタク（地をまわる刀）	3+9
			C	カリプ ヌイエ エムシ（輪を描く刀）	8+18
			D	エエン ケマ（鋭い足）	8
			↘+D	カント トゥカン ウケマ（天を撃つ両足）	6
	垂直跳び攻撃		A	ニシ アシ ノタク（空から降る刀）	8
			B	レラ トゥイエ ノタク（風を斬る刀）	13
			C	カント ヤサ エムシ（天を裂く刀）	33
			D	ニシ アシ ケマ（空から降る足）	9
	斜め跳び攻撃		A	ニシ アシ ノタク（空から降る刀）	8
			B	レラ トゥイエ ノタク（風を斬る刀）	13
			C	カント ヤサ エムシ（天を裂く刀）	33
			D	ニシ アシ ケマ（空から降る足）	9
	踏み込み攻撃		A	ウトゥルサム モム ノタク（横に流れる刀）	16
			B	ニタン レラ ノタク（速い風の刀）	16
			C	レラ ヤサ エムシ（風を裂く刀）	16
			D	エエン モム ケマ（鋭く流れる足）	6
	特殊入力攻撃		B+C	パカスヌ ニシ ノタク（罰する空の刀）	12
		跳び	↓+D	カムイフム ケスプ（雷鳴のかかと）	8+7（変動あり）
		跳び	↓+C	レラ キシマ テク（風をつかむ手）	23
		追討	↘+ボタン	トイカ トゥカン エムシ（地を撃つ刀）	5
		追討	↑+ボタン	トイカ ヤサ エムシ（地を裂く刀）	5

分類		距離	コマンド	技名	威力
武器なし通常攻撃	立ち攻撃		A/B/C	テクサム チイウ アシケペツ（横に突く指）	5
			D	モイ チキリ（渦巻く脚）	8
			→+D	ニシ テルケ チキリ（空に跳ねる脚）	2+2+2
	しゃがみ攻撃		A/B/C	ケマ チイウ アシケペツ（足を突く指）	5
			D	エエン ケマ（鋭い足）	8
			↘+D	カント トゥカン ウケマ（天を撃つ両足）	8
	垂直跳び攻撃		A/B/C	ニシ ヤサ アム（空を裂く爪）	5
			D	ニシ アシ ケマ（空から降る足）	9
	斜め跳び攻撃		A/B/C	ニシ ヤサ アム（空を裂く爪）	5
			D	ニシ アシ ケマ（空から降る足）	9
	踏み込み攻撃		A/B/C	エエン モム アシケペツ（鋭く流れる指）	6
			D	エエン モム ケマ（鋭く流れる足）	6
	特殊入力攻撃		B+C	パカスヌ ニシ ウケマ（罰する空の両足）	12
		跳び	↓+D	カムイフム ケスプ（雷鳴のかかと）	8+7（変動あり）
		跳び	↓+C	レラ キシマ テク（風をつかむ手）	23
		追討	↘+ボタン	トイカ トゥカン ウケマ（地を撃つ両足）	8
		追討	↑+ボタン	トイカ トゥカン ウケマ（地を撃つ両足）	12

分類	強さ	武器	技名	威力
必殺技	弱攻撃	武器有り	アンヌムツベ	27
	中攻撃	武器有り		32
	強攻撃	武器有り		32
	弱攻撃	武器有り	レラムツベ	27
	中攻撃	武器有り		32
	強攻撃	武器有り		32
	弱攻撃	武器有り無し	カムイリムセ	3
	中攻撃	武器有り無し		3+3
	強攻撃	武器有り無し		3+3+3
		武器有り無し	カムイリムセの返し	3+12
		武器有り無し	シチカプエトゥ	2（よろめく、追い討ち可）
		武器有り無し	カムイムツベ	32
		武器有り無し	ママハハ掴まり攻撃	8

分類	入力	武器	技名	威力
必殺技	横	武器有り	シクルゥ跨り攻撃（立ち）	8
	下	武器有り		15（対空8）
		武器無し		2（よろめく、追い討ち可）
	横	武器有り	シクルゥ跨り攻撃（しゃがみ）	6
	下	武器有り		8
		武器無し		17
		武器有り無し	シクルゥ跨り攻撃（ジャンプ）	17
		武器有り	シクルゥ跨り攻撃（踏み込み攻撃）	16
		武器無し		12
		武器有り無し	シクルゥ跨り攻撃（不意打ち）	12
		武器有り無し	メルシキテ	29
		武器有り無し	カントシキテ	31
		武器有り無し	イメルシキテ	31
		武器有り無し	分離攻撃	8
		武器有り無し	エプンキネシキテ	3
怒りMAX時必殺技	弱攻撃	武器有り	アンヌムツベ	29
	中攻撃	武器有り		30
	強攻撃	武器有り		32
		武器有り無し	カムイムツベ	26（変動あり）
		武器有り無し	メルシキテ	32（変動あり）
		武器有り無し	カントシキテ	20（変動あり）
②		武器有り無し	エレルシ カムイ リムセ	48
②		武器有り	ヌベキ カムイ シキテ	58

近＝近距離で出る技　遠＝遠距離で出る技　追い討ち＝追い討ち攻撃　①＝怒りMAX時必殺技　②＝武器飛ばし必殺技　武器 有り（斜線）＝武器がないと出ない必殺技　武器 有り/無し＝武器なしでも出る必殺技。以降のダメージが共通のものは、威力が一定

リムルル技表

分類	区分	距離/条件	コマンド	技名	威力
武器有り通常攻撃	立ち攻撃	近	A	テクサム トゥイエ ノタク（横に斬る刀）	8
		遠	A	テクサム トゥク ノタク（横に伸びる刀）	8
		近	B	テクサム トゥイエ ノタク（横に斬る刀）	13
		遠	B	エペシ モム ノタク（縦に流れる刀）	20
		近	C	モヨンネ レラ ノタク（渦巻く風の刀）	2+29
		遠	C	ルヤンペ ヤサ エムシ	34
			D	モイ チキリ（渦巻く脚）	6
			➡+D	モシリ モム チキリ（地を流れる脚）	3+3
	しゃがみ攻撃		A	ケマ トゥイエ ノタク（足を斬る刀）	3
			B	ケマ トゥイエ ノタク（足を斬る刀）	22
			C	チキリ ニセ ノタク（脚をすくう刀）	37
			D	エエン ケマ（鋭い足）	7
			↘+D	カント トゥカン ウケマ（天を撃つ両足）	8
	垂直跳び攻撃		A	ニシ アシ ノタク（空から降る刀）	8
			B	レラ トゥイエ ノタク（風を斬る刀）	13
			C	カント ヤサ エムシ（天を裂く刀）	25
			D	ニシ アシ ケマ（空から降る足）	7
	斜め跳び攻撃		A	ニシ アシ ノタク（空から降る刀）	8
			B	レラ トゥイエ ノタク（風を斬る刀）	13
			C	カント ヤサ エムシ（天を裂く刀）	25
			D	ニシ アシ ケマ（空から降る足）	7
	踏み込み攻撃		A	ウトゥルサム モム ノタク（横に流れる刀）	8
			B	エエン モム テクコトル（鋭く流れる手のひら）	8
			C	カント テルケ ノタク（天に跳ねる刀）	18
			D	エエン モム トゥプ ケマ（鋭く流れる足）	2+5
	特殊入力攻撃		B+C	エエン コンル ノタク（鋭き氷の刀）	16
		追い討ち	↘+ボタン	トイカ トゥカン エムシ（地を撃つ刀）	16
		追い討ち	↑+ボタン	ニシ アシ コンル（空から降る氷）	16

分類	区分	条件	コマンド	技名	威力
武器なし通常攻撃	立ち攻撃		A/B/C	テクサム チイウ アシケペッ（横に突く指）	4
			D	モイ チキリ（渦巻く脚）	6
			➡+D	モシリ モム チキリ（地を流れる脚）	3+3
	しゃがみ攻撃		A/B/C	ケマ チイウ アシケペッ（足を突く指）	4
			D	エエン ケマ（鋭い足）	7
			↘+D	カント トゥカン ウケマ（天を撃つ両足）	8
	垂直跳び攻撃		A/B/C	ニシ ヤサ アム（空を裂く爪）	8
			D	ニシ アシ ケマ（空から降る足）	7
	斜め跳び攻撃		A/B/C	ニシ ヤサ アム（空を裂く爪）	8
			D	ニシ アシ ケマ（空から降る足）	7
	踏み込み攻撃		A/B/C	エエン モム アシケペッ（鋭く流れる指）	4
			D	エエン モム ケマ（鋭く流れる足）	6
	特殊入力攻撃		B+C	エエン コンル ノタク（鋭き氷の刀）	14
		追い討ち	↘+ボタン	トイカ テルケ ケマ（地を跳ねる足）	16
		追い討ち	↑+ボタン	ニシ アシ コンル（空から降る氷）	16

分類	区分	武器	技名	威力
必殺技		有り/無し	カムイシトゥキ	1（鏡）／8（槍）
		有り/無し	コンルメム	0（ヒットでよろめく）
		有り/無し	コンルシラル	21（地上ヒットで2HITも）
		有り/無し	ルプシクアレニシ	21
		有り/無し	コンルノンノ	1+24+1+1+1+1+1
		有り/無し	ルプシトゥム	21
		有り/無し	ルプシクアレトィトィ	14
	弱攻撃	有り/無し	ウプン オプ	12+6（全段ヒット時）
	中攻撃	有り/無し	ウプン オプ	12×2（ループ回数）+6
	強攻撃	有り/無し	ウプン オプ	12×3（ループ回数）+6
		無し	ルプシ カムイ	2（頭から）
		無し	ウェイサンペコル	2+2（脚から）

分類	区分	武器	技名	威力
怒りMAX時必殺技		有り/無し	コンルノンノ	1+24+1+1+1+1+1
	弱攻撃	有り/無し	ルプシ トゥム	6×4
	中攻撃	有り/無し	ルプシ トゥム	6×4
	強攻撃	有り/無し	ルプシ トゥム	4×6
②		有り/無し	ルプシ カムイ エムシ ニシ	43
②		有り/無し	ルプシ カムイ エムシ トィトィ	43

服部半蔵技表

分類	区分	距離/条件	コマンド	技名	威力
武器有り通常攻撃	立ち攻撃	近	A	縦斬り	4
		遠	A	横斬り	8
		近	B	縦斬り	13
		遠	B	踏み込み斬り	11
		近	C	振り抜き斬り	8+26
		遠	C	風車斬	11+11
			D	空撃脚	8
			➡+D	襲撃脚	5
	しゃがみ攻撃		A	半月斬	7
			B	半月斬	17
			C	三日月斬り	34
			D	下段蹴り	8
			↘+D	円弧旋風脚	7
	垂直跳び攻撃		A	跳び縦斬り	7
			B	跳び横斬り	15
			C	烈風空裂斬	31
			D	襲撃脚	8
	斜め跳び攻撃		A	跳び縦斬り	7
			B	跳び横斬り	15
			C	烈風空裂斬	31
			D	襲撃脚	8
	踏み込み攻撃		A	疾風斬	9
			B	三日月斬り・颯(はやて)	19
			C	烈風空円斬	6
			D	滑走襲撃脚	6
	特殊入力攻撃		B+C	空裂斬	12
		跳び	↓+C	空転撃	24
		追い討ち	↘+ボタン	落襲刃	8
		追い討ち	↑+ボタン	落襲刃	8

分類	区分	条件	コマンド	技名	威力
武器なし通常攻撃	立ち攻撃		A/B/C	正拳突き	6
			D	空撃脚	8
			➡+D	襲撃脚	5
	しゃがみ攻撃		A/B/C	下段正拳突き	6
			D	下段蹴り	8
			↘+D	円弧旋風脚	7
	垂直跳び攻撃		A/B/C	飛翔正拳突き	8
			D	襲撃脚	8
	斜め跳び攻撃		A/B/C	飛翔正拳突き	8
			D	襲撃脚	8
	踏み込み攻撃		A/B/C	正拳突き・颯(はやて)	8
			D	滑走襲撃脚	6
	特殊入力攻撃		B+C	空転脚	12
		跳び	↓+C	空転撃	24
		追い討ち	↘+ボタン	旋風脚	8
		追い討ち	↑+ボタン	落撃手	8

分類	区分	武器	技名	威力
必殺技		有り/無し	忍法 爆炎龍	8
	弱攻撃	有り/無し	烈風手裏剣	8
	中攻撃	有り/無し	烈風手裏剣	6+6
	強攻撃	有り/無し	烈風手裏剣	6+6+6
		有り	忍法 うつせみ天舞	32
		無し	忍法 うつせみ天舞	23
		有り	忍法 うつせみ地斬	32
		無し	忍法 うつせみ地斬	23
		有り	忍法 身代わりの術=仏	32
		無し	忍法 身代わりの術=仏	23
		有り	忍法 身代わりの術=鬼	32
		無し	忍法 身代わりの術=鬼	23

分類	区分	武器	技名	威力
必殺技	弱攻撃	有り/無し	モズ落とし	27
	中攻撃	有り/無し	モズ落とし	32
	強攻撃	有り/無し	モズ落とし	16+45
		有り/無し	モズ落とし—颯—	32
		有り/無し	忍法 爆炎微塵隠れ	31
		有り/無し	忍法 影分身	攻撃力なし
		有り/無し	忍法 静音	攻撃力なし
		有り/無し	忍法 検舞	攻撃力なし
①		有り/無し	忍法 爆炎龍	16+1+1+1+1+1+1
②		有り/無し	封じ手 微塵隠れ	59
②		有り/無し	封じ手 毒龍	63

近＝近距離で出る技　遠＝遠距離で出る技　追い討ち＝追い討ち攻撃　①＝怒りMAX時必殺技　②＝武器飛ばし必殺技　武器 有り＝武器がないと出ない必殺技　武器 有り/無し＝武器なしでも出る必殺技。以降のダメージが共通のものは、威力が一定

ガルフォード技表

武器有り通常攻撃

分類	距離	入力	技名	威力
立ち攻撃	近	A	ハイトスレイ	8
立ち攻撃	遠	A	サイドスレイ	8
立ち攻撃	近	B	ハイトスレイ	15
立ち攻撃	遠	B	サイドバスター	17
立ち攻撃	近	C	カウンタースラッシュ	39
立ち攻撃	遠	C	サンダーバスター	39
立ち攻撃		D	トルネードキック	8
立ち攻撃		→+D	スピニングローキック	5
しゃがみ攻撃		A	ダウンスレイ	8
しゃがみ攻撃		B	ダウンスレイ	16
しゃがみ攻撃		C	グランドスラッシュ	37
しゃがみ攻撃		D	グランドキック	7
しゃがみ攻撃		↘+D	レッグブレイカー	7
垂直跳び攻撃		A	ジャンプスレイ	8
垂直跳び攻撃		B	ジャンプサイドスレイ	17
垂直跳び攻撃		C	ウインミルバスター	32
垂直跳び攻撃		D	ランサーキック	8
斜め跳び攻撃		A	ジャンプスラッシュ	8
斜め跳び攻撃		B	ジャンプサイドスラッシュ	17
斜め跳び攻撃		C	サンダースラッシュ	32
斜め跳び攻撃		D	ランサーキック	8
踏み込み攻撃		A	ダッシュスラッシュ	11
踏み込み攻撃		B	スライディングスラッシュ	20
踏み込み攻撃		C	サンダーブレイク	19
踏み込み攻撃		D	スライドカウンターキック	6
特殊入力攻撃		B+C	ライトニングサマーソルトキック	12
特殊入力攻撃	跳び	↓+C	スターダストドロップ	24
特殊入力攻撃	追い討ち	↘+ボタン	ハンティングスラッシュ	8
特殊入力攻撃	追い討ち	↑+ボタン	ハンティングスラッシュ	16

武器なし通常攻撃

分類	種別	入力	技名	威力
立ち攻撃		A/B/C	スクリューブロー	12
立ち攻撃		D	トルネードキック	8
立ち攻撃		→+D	スピニングローキック	5
しゃがみ攻撃		A/B/C	スラントスクリュー	12
しゃがみ攻撃		D	グランドキック	7
しゃがみ攻撃		↘+D	レッグブレイカー	7
垂直跳び攻撃		A/B/C	ジャンプスクリューブロー	8
垂直跳び攻撃		D	ランサーキック	8
斜め跳び攻撃		A/B/C	ジャンプスクリューブロー	8
斜め跳び攻撃		D	ランサーキック	8
踏み込み攻撃		A/B/C	ダッシュスクリューブロー	6
踏み込み攻撃		D	スライドカウンターキック	6
特殊入力攻撃		B+C	ライトニングサマーソルトキック	12
特殊入力攻撃	跳び	↓+C	スターダストドロップ	24
特殊入力攻撃	追い討ち	↘+ボタン	スピニングローキック	8
特殊入力攻撃	追い討ち	↑+ボタン	ランサーキック	12

必殺技

武器	技名	威力
有り/無し	プラズマブレード	16
有り	レプリカアタック	30
無し	レプリカアタック	21
有り	イミテイトレプリカ	30
無し	イミテイトレプリカ	21
有り/無し	ラッシュドッグ	16
有り/無し	マシンガンドッグ	3（追い討ち可）
有り/無し	レプリカドッグ	16
有り/無し	オーバーヘッドクラッシュ	21
有り/無し	プラズマブレイク	21
有り/無し	プラズマファクター	32
有り/無し	ストライクヘッズ	47
有り/無し	ダッシュストライクヘッズ	30
有り	ライトニングスラッシュ	30
有り/無し	シャドーコピー	攻撃力なし

怒りMAX時必殺技・武器飛ばし必殺技

種別	武器	技名	威力
①	有り/無し	ラッシュドッグ	8（ヒットでよろめき）
①	有り/無し	プラズマブレイク	5+3+3+3+3+3+8
②	有り	D．M．S．H	58
②	有り	L．S．T	58

千両狂死郎技表

武器有り通常攻撃

分類	距離	入力	技名	威力
立ち攻撃	近	A	歌舞伎張り手	5
立ち攻撃	遠	A	柄殴り	5
立ち攻撃	近	B	大見得張り手	15
立ち攻撃	遠	B	薙刀突き	15
立ち攻撃	近	C	大回転斬り	39
立ち攻撃	遠	C	割腹斬り	37
立ち攻撃		D	獅子蹴	8
立ち攻撃		→+D	裏獅子蹴	4
しゃがみ攻撃	近	A	下歌舞伎張り手	5
しゃがみ攻撃	遠	A	下薙刀突き	7
しゃがみ攻撃	近	B	下歌舞伎張り手	15
しゃがみ攻撃	遠	B	下薙刀突き	17
しゃがみ攻撃	近	C	連撃薙刀突き	16+27
しゃがみ攻撃	遠	C	下割腹斬り	21
しゃがみ攻撃		D	下段獅子蹴	8
しゃがみ攻撃		↘+D	下段竜巻蹴	8
垂直跳び攻撃		A	歌舞伎張り手	10
垂直跳び攻撃		B	薙刀突き	19(刀)／8(柄)
垂直跳び攻撃		C	狂い獅子	31
垂直跳び攻撃		D	獅子蹴	16
斜め跳び攻撃		A	歌舞伎張り手	10
斜め跳び攻撃		B	薙刀突き	19(刀)／8(柄)
斜め跳び攻撃		C	狂い獅子	31
斜め跳び攻撃		D	獅子蹴	16
踏み込み攻撃		A	大見得張り手	8
踏み込み攻撃		B	獅子斬り	19
踏み込み攻撃		C	連獅子斬り	8+3
踏み込み攻撃		D	地旋竜巻蹴	19
特殊入力攻撃		B+C	極楽突き	12
特殊入力攻撃	追い討ち	↘+ボタン	払い刀	8
特殊入力攻撃	追い討ち	↑+ボタン	獅子落とし・突	8

武器なし通常攻撃

分類	種別	入力	技名	威力
立ち攻撃		A/B/C	歌舞伎張り手	4
立ち攻撃		D	獅子蹴	8
立ち攻撃		→+D	裏獅子蹴	4
しゃがみ攻撃		A/B/C	下歌舞伎張り手	4
しゃがみ攻撃		D	下段獅子蹴	8
しゃがみ攻撃		↘+D	下段竜巻蹴	8
垂直跳び攻撃		A/B/C	歌舞伎張り手	4
垂直跳び攻撃		D	獅子蹴	8
斜め跳び攻撃		A/B/C	歌舞伎張り手	4
斜め跳び攻撃		D	獅子蹴	8
踏み込み攻撃		A/B/C	大見得張り手	4
踏み込み攻撃		D	地旋竜巻蹴	6
特殊入力攻撃		B+C	極楽蹴	12
特殊入力攻撃	追い討ち	↘+ボタン	追い獅子蹴り	8
特殊入力攻撃	追い討ち	↑+ボタン	獅子落とし・蹴	8
				8

必殺技

強さ	武器	技名	威力
	有り/無し	火炎曲舞	21
	有り	回転曲舞	23
	有り/無し	大津波	9
弱攻撃	有り	跳尾獅子	21
中攻撃	有り	跳尾獅子	34
強攻撃	有り	跳尾獅子	34
	有り/無し	蝦蟇地獄	40
	有り	血煙曲輪	36
弱攻撃	有り/無し	八岐大蛇	5+5+10
中攻撃	有り/無し	八岐大蛇	5+5+5+5+10
強攻撃	有り/無し	八岐大蛇	5+5+5+5+5+5+5+5+10
	有り	狂死郎宴舞	3+3+18
	有り	血風独楽	23
	有り	跳尾獅子・乱心	19+19

怒りMAX時必殺技・武器飛ばし必殺技

種別	武器	技名	威力
①	有り	火炎曲舞・轟	2+2+2+2+2+2+2+2+2+2
①	有り/無し	跳尾獅子 旋の舞	13+1+1+1+1+1+1+1+2+13
②	有り	荒事師狂死郎"鬼の舞"	63
②	有り	荒事師狂死郎"血肉の舞"	40

近＝近距離で出る技　遠＝遠距離で出る技　追討＝追い討ち攻撃　①＝怒りMAX時必殺技　②＝武器飛ばし必殺技　武器 有り／（斜線）＝武器がないと出ない必殺技　武器 有り／無し＝武器なしでも出る必殺技、以降のダメージが共通のものは、威力が一定

橘右京技表

分類	攻撃	距離	コマンド	技名	威力
武器有り通常攻撃	立ち攻撃	近	A	鞘突き	8
		遠	A	水平斬り	8
		近	B	なぎ払い	13
		遠	B	なぎ払い	16
		近	C	夢想二連斬り	8+24
		遠	C	夢想二連斬り	8+22（全段ヒットは不確定）
			D	地脚打	8
			➡+D	滑り込み	4
	しゃがみ攻撃	近	A	屈み鞘突き	8
		遠	A	臑払い（すねばらい）	8
		近	B	屈み鞘突き	19
		遠	B	鳥落とし	14
		近	C	夢想二段払い	16+34
		遠	C	夢想踏蹴	31
			D	脚打	8
			↘+D	空脚打	8
	垂直跳び攻撃		A	跳び鞘突き	8
			B	下払い（しもばらい）	13
			C	夢想空天斬り	34
			D	跳び蹴り	12
	斜め跳び攻撃		A	跳び鞘突き	8
			B	下払い（しもばらい）	13
			C	上払い（かみばらい）	34
			D	跳び蹴り	12
	踏み込み攻撃		A	走り突き	8
			B	走り抜き	16
			C	滑り踏蹴	19
			D	滑り足払い	6
	特殊入力攻撃		B+C	夢想跳び踏蹴	12
		追討	↘+ボタン	跳び刺し	8
		追討	⬆+ボタン	跳び刺し	12
武器なし通常攻撃	立ち攻撃		A/B/C	手刀	4
			D	地脚打	8
			➡+D	滑り込み	4
	しゃがみ攻撃		A/B/C	屈み手刀	4
			D	脚打	8
			↘+D	空脚打	8
	垂直跳び攻撃		A/B/C	跳び手刀	8
			D	跳び蹴り	4+8（全段ヒットは不確定）
	斜め跳び攻撃		A/B/C	跳び手刀	8
			D	跳び蹴り	4+8（全段ヒットは不確定）
	踏み込み攻撃		A/B/C	滑り手刀	4
			D	滑り足払い	6
	特殊入力攻撃		B+C	跳び込み蹴り	12
		追討	↘+ボタン	踏みつけ蹴り	8
		追討	⬆+ボタン	跳び蹴り	8

分類	種別	武器	技名	威力
必殺技	弱攻撃	有り	秘剣 ささめゆき	8+8+8+8+8
	中攻撃	有り	秘剣 ささめゆき	5+5+16+5+5+5+16+5
	強攻撃	有り	秘剣 ささめゆき	16+5+5+5+5+5+16+5+5+5+5
	弱攻撃	有り	秘剣 ささめゆき	16
	中攻撃	有り	秘剣 ささめゆき	32+28
	強攻撃	有り	秘剣 ささめゆき	34
	弱攻撃	有り	秘剣 朧刀	16
	中攻撃	有り	秘剣 朧刀	5+18
	強攻撃	有り	秘剣 朧刀	5+5+10
		有り／無し	非剣 ささめゆき	攻撃力なし
		有り	秘剣 ささめゆき・円	34
		有り	秘剣 陽炎	21
		有り	雲雀	1+2+8（全段ヒットでよろめき）
①		有り	秘剣 ツバメ返し	2+3+3+4+6+7+8
②		有り	ツバメ六連	57
②		有り	夢想残光霞	54

牙神幻十郎技表

分類	攻撃	距離	コマンド	技名	威力
武器有り通常攻撃	立ち攻撃	近	A	上段柄頭打ち	8
		遠	A	縦斬り	8
		近	B	中段柄頭打ち	8
		遠	B	横斬り	15
		近	C	飛燕刃	2+31
		遠	C	鬼斬刃	40
			D	連環足刀	4+2+4
			➡+D	膝砕き	8
	しゃがみ攻撃		A	しゃがみ上段柄頭打ち	8
		近	B	しゃがみ中段柄頭打ち	10
		遠	B	しゃがみ下段斬り	13
		近	C	地天割砕刃	32
		遠	C	しゃがみ鬼斬刃	38
			D	小足蹴り	4
			↘+D	突き上げ蹴り	8
	垂直跳び攻撃		A	柄頭落とし	8
			B	横斬り	13
			C	兜割り	24
			D	跳び回し蹴り	8
	斜め跳び攻撃		A	柄頭落とし	8
			B	横斬り	13
			C	水平割り	24
			D	跳び回し蹴り	8
	踏み込み攻撃		A	烈風空円斬	8
			B	滑走襲撃脚	6+6
			C	空裂斬	1+12
			D	空転撃	6
	特殊入力攻撃		B+C	頭蓋割り	12
		追討	↘+ボタン	踏み落とし	8
		追討	⬆+ボタン	落櫻刃	8
武器なし通常攻撃	立ち攻撃		A/B/C	裏拳	8
			D	連環足刀	4+2+4
			➡+D	膝砕き	8
	しゃがみ攻撃		A/B/C	回し裏拳	8
			D	小足蹴り	8
			↘+D	突き上げ蹴り	8
	垂直跳び攻撃		A/B/C	正拳	4
			D	跳び回し蹴り	8
	斜め跳び攻撃		A/B/C	正拳	4
			D	跳び回し蹴り	8
	踏み込み攻撃		A/B/C	二連裏拳	6
			D	踏み込み足刀	6
	特殊入力攻撃		B+C	飛び込み足刀	12
		追討	↘+ボタン	踏み落とし	8
		追討	⬆+ボタン	正拳落とし	10

分類	種別	武器	技名	威力
必殺技	弱攻撃	有り	桐覇 光翼刃	1+22（空中22）
	中攻撃	有り	桐覇 光翼刃	1+23（空中23）
	強攻撃	有り	桐覇 光翼刃	1+26（空中27）
		有り	桜華斬	21
	弱攻撃	有り	三連殺（牙）	2
	中攻撃	有り	三連殺（牙）	4
	強攻撃	有り	三連殺（牙）	4
	返し刃	有り	三連殺（牙）	4
	弱攻撃	有り	三連殺（角）	3
	中攻撃	有り	三連殺（角）	4
	強攻撃	有り	三連殺（角）	5
	返し刃	有り	三連殺（角）	4
		有り	三連殺（隣）	28
	弱攻撃	有り	紅	16
	中攻撃	有り	紅	16
	強攻撃	有り	紅	21
必殺技		有り	雫刃	24
	一つ	有り	三空殺	5
	二つ	有り	三空殺	5
	三つ	有り	三空殺	39
		有り	裏桜華・菖蒲	21（跳ね返り札10）
	弱攻撃	有り	百鬼殺	21+18（刀21+5+5）
	中攻撃	有り	百鬼殺	21+19（刀21+5+5+5+5）
	強攻撃	有り	百鬼殺	21+21（刀21+5+5+5+5+5+5）
	弱攻撃	有り	紫暮	16
	中攻撃	有り	紫暮	16
	強攻撃	有り	紫暮	21
①	弱攻撃	有り	闇覇 連翼刃	1+22+1+0+0+1+0+0+0+1
	中攻撃	有り	闇覇 連翼刃	1+23+1+0+0+1+0+0+0+1
	強攻撃	有り	闇覇 連翼刃	1+26+1+0+0+1+0+0+0+1
②		有り	五光斬	4+47
②		有り	裏五光	4+48

近＝近距離で出る技　遠＝遠距離で出る技　追い討ち＝追い討ち攻撃　①＝怒りMAX時必殺技　②＝武器飛ばし必殺技　武器 有り／＝武器がないと出ない必殺技　武器 有り／無し＝武器なしでも出る必殺技、以降のダメージが共通のものは、威力が一定

首斬り破沙羅技表

分類	種別	距離	コマンド	技名	威力
武器有り通常攻撃	立ち攻撃		A	呪い突き	4
		近	B	肉打ち	14
		遠	B	肉打ち	6+6+6+6
		近	C	肉剥ぎ	48
		遠	C	肉剥ぎ	42
			D	空蹴り	8
			➡+D	頭打ち	8
	しゃがみ攻撃		A	呪い突き・座	4
		近	B	臑当て	14
		遠	B	臑当て	6+6+6+6
		近	C	肉削ぎ	16+18
		遠	C	肉削ぎ	35
			D	呪い蹴り	5
			↘+D	足がかり	12
	垂直跳び攻撃		A	手伐り	8
			B	頭当て	17
			C	首削ぎ	37
			D	呪い蹴り・空(くう)	4
	斜め跳び攻撃		A	手伐り	8
			B	頭当て	17
			C	首削ぎ	37
			D	呪い蹴り・空(くう)	4
	踏み込み攻撃		A	奇襲	3+6
			B	骨折り	8
			C	骨削ぎ	18
			D	跳び呪い蹴り	6
	特殊入力攻撃		B+C	首削ぎ	12
		跳び	⬇+D	頭骨割り	12+12
		追い討ち	↘+ボタン	足がかり	8
		追い討ち	⬆+ボタン	罪捌き	8
武器なし通常攻撃	立ち攻撃		A/B/C	呪い突き	2
			D	空蹴り	8
			➡+D	頭打ち	8
	しゃがみ攻撃		A/B/C	呪い突き・座	2
			D	呪い蹴り	5
			↘+D	足がかり	12
	垂直跳び攻撃		A/B/C	引っ掻き	4
			D	呪い蹴り・空	4
	斜め跳び攻撃		A/B/C	引っ掻き	4
			D	呪い蹴り・空	4
	踏み込み攻撃		A/B/C	骨折り	8
			D	跳び呪い蹴り	6
	特殊入力攻撃		B+C	頭打ち	12
		跳び	⬇+D	頭骨割り	12+12
		追い討ち	↘+ボタン	足がかり	8
		追い討ち	⬆+ボタン	罪捌き	8
必殺技			武器 有り／	影縫い	32
			武器 有り／	空刺し	21
			武器 有り／無し	刺し足	16
			武器 有り／	友引	35
			武器 有り／	鵺魂	21
	弱攻撃		武器 有り／	影出	1+32
	中攻撃		武器 有り／	影出	1+1+32
	強攻撃		武器 有り／	影出	1+1+1+32
			武器 有り／	地刺し	21
			武器 有り／無し	影吸い	攻撃力なし
			武器 有り／無し	影騙し	攻撃力なし
①			武器 有り／	友引き	36
①			武器 有り／	影出	1+2+2+～(31)
②			武器 有り／	影舞い・酬	58
②			武器 有り／	影舞い・夢殫	48

緋雨閑丸技表

分類	種別	距離	コマンド	技名	威力
武器有り通常攻撃	立ち攻撃	近	A	氷雨打ち	8
		遠	A	氷雨突き	8
		近	B	緋刀流・鬼楔	14
		遠	B	緋刀流・鬼楔	15
		近	C	緋刀流・天神殺	35
		遠	C	緋刀流・天鬼殺	40
			D	上段蹴り	8
			➡+D	臑蹴り	8
	しゃがみ攻撃		A	氷雨	8
			B	氷雨弐殫	3+14
			C	冬時雨散殫突き	2+2+29
			D	踵蹴り	4
			↘+D	溝蹴り	8
	垂直跳び攻撃		A	時雨打ち	8
			B	緋刀流・飛閃刃	20
			C	緋刀流・刎刃(くびはねやいば)	24
			D	襲頭脚	8
	斜め跳び攻撃		A	時雨打ち	8
			B	緋刀流・飛閃刃	20
			C	緋刀流・刎刃(くびはねやいば)	24
			D	襲頭脚	8
	踏み込み攻撃		A	走破両手打ち	8
			B	緋刀流・鬼楔・疾風	6
			C	緋刀流・天神殺・疾風	19
			D	走破溝落ち蹴り	12
	特殊入力攻撃		B+C	脳天割り	12
		追い討ち	↘+ボタン	臑蹴り	8
		追い討ち	⬆+ボタン	春雨	8
武器なし通常攻撃	立ち攻撃		A/B/C	手刀	8
			D	上段蹴り	8
			➡+D	臑蹴り	8
	しゃがみ攻撃		A/B/C	手刀	8
			D	臑蹴り	4
			↘+D	溝蹴り	8
	垂直跳び攻撃		A/B/C	跳び手刀打ち	8
			D	襲頭脚	8
	斜め跳び攻撃		A/B/C	跳び手刀打ち	8
			D	襲う頭脚	8
	踏み込み攻撃		A/B/C	走破両手打ち	6
			D	走破溝落ち蹴り	12
	特殊入力攻撃		B+C	襲頭脚	12
		追い討ち	↘+ボタン	臑蹴り	8
		追い討ち	⬆+ボタン	追踏脚	8
必殺技			武器 有り／	緋刀流・五月雨斬り	24
			武器 有り／	緋刀流・霧雨刃	21
	一段		武器 有り／	緋刀流 真・雨流れ狂落斬	16
	二段		武器 有り／	緋刀流 真・雨流れ狂落斬	32
	三段		武器 有り／	緋刀流 真・雨流れ狂落斬	48
	四段		武器 有り／	緋刀流 真・雨流れ狂落斬	61
	五段		武器 有り／	緋刀流 真・雨流れ狂落斬	12+16+16+16+16
	弱攻撃		武器 有り／	緋刀流 梅雨円殺斬	1+1+1+1+20
	中攻撃		武器 有り／	緋刀流 梅雨円殺斬	1+1+1+1+1+20
	強攻撃		武器 有り／	緋刀流 梅雨円殺斬	1+1+1+1−1+1+20
			武器 有り／	緋刀流 氷雨返し	8
			武器 有り／	緋刀流 時雨	10
			武器 有り／	緋刀流 小雨	攻撃力なし
			武器 有り／	緋刀流 雷雨	28 (空中は1HITあたり1)
①			武器 有り／	緋刀流 梅雨円殺陣	1+1+1+～+10 (17)
①			武器 有り／	緋刀流 霧雨刃・豪雨	24
②			武器 有り／	緋刀流 禁じ手 暴雨狂風斬	58
②			武器 有り／	緋刀流 禁じ手 雨流裂殺刃	58

近＝近距離で出る技　遠＝遠距離で出る技　追討＝追い討ち攻撃　①＝怒りMAX時必殺技　②＝武器飛ばし必殺技　武器 有り／＝武器がないと出ない必殺技　武器 有り 無し＝武器なしでも出る必殺技、以降のダメージが共通のものは、威力が一定

花諷院骸羅技表

武器有り通常攻撃

区分	距離	コマンド	技名	威力
立ち攻撃	近	A	おら！	8
立ち攻撃	遠	A	そりゃ	8
立ち攻撃	近	B	たりゃ！	17
立ち攻撃	遠	B	せい！	17
立ち攻撃	近	C	なめんな！	40
立ち攻撃	遠	C	おらぁ！	37
立ち攻撃		D	いってまえ！	8
立ち攻撃		➡+D	どうじゃ！	8
しゃがみ攻撃	近	A	らっ！	4
しゃがみ攻撃	遠	A	はい！	8
しゃがみ攻撃	近	B	せりゃ！	17
しゃがみ攻撃	遠	B	ぼけが！	17
しゃがみ攻撃	近	C	せりゃ！	39
しゃがみ攻撃	遠	C	ぼけが！	37
しゃがみ攻撃		D	ほれ！	6
しゃがみ攻撃		↘+D	こけろぉ！	6
垂直跳び攻撃		A	うりゃ！	8
垂直跳び攻撃		B	ふん！	17
垂直跳び攻撃		C	修行じゃぁ！	31
垂直跳び攻撃		D	つぶすぞ！	8
斜め跳び攻撃		A	しっ！	8
斜め跳び攻撃		B	ふんっ！	17
斜め跳び攻撃		C	くらえぇっ！	30
斜め跳び攻撃		D	つぶすぞ！	8
踏み込み攻撃		A	かますぞ！	8
踏み込み攻撃		B	からわったろか！	16
踏み込み攻撃		C	ぶっとばすぞ！	8+20(変動あり)
踏み込み攻撃		D	はっ！	6
特殊入力攻撃		B+C	きれるぞ！	12
特殊入力攻撃	追討	↘+ボタン	しばくぞ！	8
特殊入力攻撃	追討	⬆+ボタン	ころすぞ！	8

武器なし通常攻撃

区分	距離	コマンド	技名	威力
立ち攻撃		A/B/C	はっ！	8
立ち攻撃		D	いってまえ！	8
立ち攻撃		➡+D	どうじゃ！	8
しゃがみ攻撃		A/B/C	はい！	4+8
しゃがみ攻撃		D	ほれ！	6
しゃがみ攻撃		↘+D	こけろぉ！	6
垂直跳び攻撃		A/B/C	しっ！	8
垂直跳び攻撃		D	つぶすぞ！	8
斜め跳び攻撃		A/B/C	しっ！	8
斜め跳び攻撃		D	つぶすぞ！	8
踏み込み攻撃		A/B/C	からわったろか！	8
踏み込み攻撃		D	はっ！	6
特殊入力攻撃		B+C	きれるぞ！	12
特殊入力攻撃	追討	↘+ボタン	しばくぞ！	8
特殊入力攻撃	追討	⬆+ボタン	ころすぞ！	8

必殺技

種類	武器	技名	威力
	有り	ぶちのめし	16
	有り	からあげ	4+15
	有り	みだれうち	4+4+4+16
	有り	地震丸	21(地上叩き付け10)
組み天井	有り／無し	つかむぞ	48
石頭	有り／無し	つかむぞ	48
尻めくり	有り／無し	つかむぞ	48
	有り	円心殺	16(1回転1.3)
	有り／無し	百貫落とし	21
	有り／無し	喝！	16

怒りMAX時必殺技・武器飛ばし必殺技

区分	武器	技名	威力
①	有り	からあげ	4+15
①	有り	円心殺	16(1回転1.3)
②	有り	拳斧	62
②	有り	仁王 爆震殺	49

天草四郎時貞技表

武器有り通常攻撃

区分	距離	コマンド	技名	威力
立ち攻撃	近	A	払（はらい）	8
立ち攻撃	遠	A	鴻（こう）	8
立ち攻撃	近	B	厳（げん）	16
立ち攻撃	遠	B	翔（しょう）	21
立ち攻撃	近	C	虚（むなしさ）	37
立ち攻撃	遠	C	懐（ふところ）	40+37(変動あり)
立ち攻撃		D	天（てん）	8
立ち攻撃		➡+D	斬（ざん）	8
しゃがみ攻撃	近	A	凶（きょう）	8
しゃがみ攻撃	遠	A	妄（もう）	8
しゃがみ攻撃	近	B	痺（しびれ）	12
しゃがみ攻撃	遠	B	鬱（うつ）	15
しゃがみ攻撃	近	C	痺（しびれ）	37
しゃがみ攻撃	遠	C	鷺（さぎ）	35
しゃがみ攻撃		D	奢（おごり）	6
しゃがみ攻撃		↘+D	崩（くずれ）	6
垂直跳び攻撃		A	封（ふう）	8
垂直跳び攻撃		B	怒（いかり）	17
垂直跳び攻撃		C	傲（ごう）	37+32
垂直跳び攻撃		D	梁（りょう）	8
斜め跳び攻撃		A	封（ふう）	8
斜め跳び攻撃		B	怒（いかり）	17
斜め跳び攻撃		C	傲（ごう）	37+32
斜め跳び攻撃		D	梁（りょう）	8
踏み込み攻撃		A	貌（ぼう）	10
踏み込み攻撃		B	怨（うらみ）	4+4+4+4
踏み込み攻撃		C	裁（さばき）	19
踏み込み攻撃		D	昂（こう）	6
特殊入力攻撃		B+C	罪（つみ）	12
特殊入力攻撃	追討	↘+ボタン	破（は）	8
特殊入力攻撃	追討	⬆+ボタン	滅（めつ）	8

武器なし通常攻撃

区分	距離	コマンド	技名	威力
立ち攻撃		A/B/C	聾（ろう）	4+4
立ち攻撃		D	天（てん）	8
立ち攻撃		➡+D	斬（ざん）	8
しゃがみ攻撃		A/B/C	爬（は）	4+4
しゃがみ攻撃		D	奢（おごり）	4
しゃがみ攻撃		↘+D	崩（くずれ）	8
垂直跳び攻撃		A/B/C	対（つい）	8
垂直跳び攻撃		D	塵（ちり）	8
斜め跳び攻撃		A/B/C	対（つい）	8
斜め跳び攻撃		D	塵（ちり）	8
踏み込み攻撃		A/B/C	刹（しん）	6
踏み込み攻撃		D	昂（こう）	6
特殊入力攻撃		B+C	罰（ばつ）	12
特殊入力攻撃	追討	↘+ボタン	嗤（わらい）	8
特殊入力攻撃	追討	⬆+ボタン	襲（しゅう）	8

必殺技

種類	武器	技名	威力
	有り	逢魔刻（前）	攻撃判定なし
	有り	逢魔刻（後）	攻撃判定なし
	有り	死霊刃	21
	有り	汝、暗転入滅せよ	24
	有り	瘴氣断	21
	有り	天照封風撃	32
	有り	冥府魔障弾	21
	有り／無し	戒烈掌	37
弱攻撃	有り	降魔招来破	21
中攻撃	有り	降魔招来破	26
強攻撃	有り	降魔招来破	32

怒りMAX時必殺技・武器飛ばし必殺技

区分	種類	武器	技名	威力
①	弱攻撃	有り	死霊刃	2+2+2+2+2+16
①	中攻撃	有り	死霊刃	2+2+2+2+2+2+12
①	強攻撃	有り	死霊刃	2+2+2+2+2+2+12
①	弱攻撃	有り	冥府魔障弾	2+2+2+2+2+2+2+16
①	中攻撃	有り	冥府魔障弾	2+2+2+2+2+2+2+4
①	強攻撃	有り	冥府魔障弾	2+2+2+2+2+2+2+4
②		有り	凶冥 十殺陣	60

近＝近距離で出る技　遠＝遠距離で出る技　追討＝追い討ち攻撃　①＝怒りMAX時必殺技　②＝武器飛ばし必殺技　武器有り＝武器がないと出ない必殺技　武器有り無し＝武器なしでも出る必殺技。以降のダメージが共通のものは、威力が一定

壬無月斬紅郎技表

分類	種類	距離	コマンド	技名	威力
武器有り通常攻撃	立ち攻撃	近	A	撃咆（げきほう）	8
		遠	A	闪刃	11
		近	B	鬼楔	8+4
		遠	B	鬼楔	15
		近	C	無限流 天神殺	46+40(変動あり)
		遠	C	無限流 閻鬼殺	48
			D	鉄鞭（かなむち）	8
			➡+D	破吼（はこう）	4
	しゃがみ攻撃	近	A	撃咆	8
		遠	A	闪刃	15
		近	B	鬼楔	8+4
		遠	B	鬼楔	11
			C	無限流 禍神殺	47
			D	楔撃（くさびうち）	8
			↘+D	捲刀（まきがたな）	8
	垂直跳び攻撃		A	飛闪刃	4
			B	飛闪刃	8
			C	刎刃（くびはねやいば）	32
			D	蹴穿（しせん）	8
	斜め跳び攻撃		A	飛闪刃	4
			B	飛闪刃	8
			C	刎刃（くびはねやいば）	32
			D	蹴穿（しせん）	8
	踏み込み攻撃		A	顎砕（あごくだき）	15（よろめき）
			B	首捌（くびさばき）	19
			C	腑穿（はらわたうがち）	22
			D	流鞭（ながれむち）	6
	特殊入力攻撃		B+C	鬼狩鎌	12
		追討	↘+ボタン	震斬撃	8
		追討	⬆+ボタン	鬼眼落（きがんらく）	8

分類	種類	コマンド	技名	威力
武器なし通常攻撃	立ち攻撃	A/B/C	剛拳	4
		D	鉄鞭	4
		➡+D	破吼	8
	しゃがみ攻撃	A/B/C	剛拳	4
		D	楔撃	8
		↘+D	捲刀	8
	垂直跳び攻撃	A/B/C	飛剛拳（ひごうけん）	4
		D	蹴穿	8
	斜め跳び攻撃	A/B/C	飛剛拳	4
		D	蹴穿	8
	踏み込み攻撃	A/B/C	鬼迅拳	6
		D	流鞭	6
	特殊入力攻撃	B+C	闪迅蹴	12
	追討	↘+ボタン	震斬撃	8
	追討	⬆+ボタン	鬼眼落（きがんらく）	8

分類	武器	技名	威力
必殺技	有り	無限流 疾風斬	21
	有り	無限流 天崩斬	4+28
	有り/無し	無限流 無法拳	21
	有り	無限流 不動	48

種別	武器	技名	威力
①	有り	無限流 天崩斬	4+2+2+2+2+28
②	有り	無限流奥義 無限砲	58

柳生十兵衛技表

分類	種類	距離	コマンド	技名	威力
武器有り通常攻撃	立ち攻撃	近	A	柄頭突き	8
		遠	A	横斬り	8
		近	B	袈裟斬り	9
		遠	B	上段突き	17
		近	C	柳生連双斬	40
		遠	C	柳生天月斬	40
			D	回し蹴り	8
			➡+D	下段蹴り	4
	しゃがみ攻撃		A	すくい斬り	8
			B	下段突き	13
			C	双月斬	20+24
			D	踵蹴り	8
			↘+D	回転脚払い	5+3
	垂直跳び攻撃		A	跳躍突き	8
			B	跳躍突き	13
			C	跳躍連双斬	31
			D	跳躍回転蹴り	8
	斜め跳び攻撃		A	跳躍突き	8
			B	跳躍突き	13
			C	跳躍連双斬	31
			D	跳躍回転蹴り	8
	踏み込み攻撃		A	柄頭突き	8
			B	横斬り	17
			C	袈裟斬り	21
			D	踵蹴り	2
	特殊入力攻撃		B+C	跳ね突き	16
		追討	↘+ボタン	落月双刀	8
		追討	⬆+ボタン	落月双刀	8

分類	種類	コマンド	技名	威力
武器なし通常攻撃	立ち攻撃	A/B/C	骨法掌底打	4
		D	回し蹴り	8
		➡+D	下段蹴り	4
	しゃがみ攻撃	A/B/C	骨法掌底打	4
		D	踵蹴り	8
		↘+D	回転脚払い	5+6
	垂直跳び攻撃	A/B/C	跳躍掌底打	4
		D	跳躍回転蹴り	8
	斜め跳び攻撃	A/B/C	跳躍掌底打	4
		D	跳躍回転蹴り	8
	踏み込み攻撃	A/B/C	骨法掌底打	4
		D	踵蹴り	2
	特殊入力攻撃	B+C	跳ね蹴り	12
	追討	↘+ボタン	追討下段蹴り	8
	追討	⬆+ボタン	跳び交叉掌底打	8

分類	強さ	武器	技名	威力
必殺技		有り	喝咄 水月刀	9
	弱攻撃	有り	二ッ角羅刀	2+2+2+18+1
	中攻撃	有り	二ッ角羅刀	2+2+2+20+1+1
	強攻撃	有り	二ッ角羅刀	2+2+2+34+1+1+1+1
		有り	二ッ角羅刀の返し	2
	弱攻撃	有り	八相発破	5+5+5+5+5+5+5+4+4+4+4+4
	中攻撃	有り	八相発破	5+5+1+5+5+1+5+5+5+1+5+1+5+1+5+5+1+5
	強攻撃	有り	八相発破	5+6+1+6+1+6+1+6+1+5+1+5+5+1+5+1+5+1
		有り	柳生心眼刀－天羅－	57
		有り	柳生心眼刀－相破－	57
		有り	柳生心眼刀－水月－	57
	壱の太刀	有り	柳生双月陣	ガード崩し
	弐の太刀	有り	柳生双月陣	ガード弾き
	参の太刀	有り	柳生双月陣	40

種別	武器	技名	威力
①	有り	二ッ角羅刀	26
①	有り	烈・水月刀	1+9(移動時)／8(停止時)
②	有り	絶・水月刀	1+1+1+1+1+1+1+1+57
②	有り	激・双嵐陣	1+1+…1+7+7+8(32)

近＝近距離で出る技　遠＝遠距離で出る技　追い討ち＝追い討ち攻撃　①＝怒りMAX時必殺技　②＝武器飛ばし必殺技　[武器 有り]＝武器がないと出ない必殺技　[武器 有り／無し]＝武器なしでも出る必殺技，以降のダメージが共通のものは，威力が一定

シャルロット技表

分類	種類	距離	コマンド	技名	威力
武器有り通常攻撃	立ち攻撃	近	A	アルジャン	6
		遠	A	オール	6
		近	B	アルジャン	17
		遠	B	オール	15
		近	C	ディアマン	8+26
		遠	C	プラティーヌ	16+22(対空32)
			D	アメティスト	8
			➡+D	ティルコワーズ	8
	しゃがみ攻撃	近	A	グルナ	6
		遠	A	リュビ	8
		近	B	グルナ	17
		遠	B	リュビ	15
		近	C	エムロード	8+27
		遠	C	サフィール	8+26
			D	コライユ	6
			↘+D	ペルル	8
	垂直跳び攻撃		A	コメート	8
			B	コメート	17
			C	プレイヤード	39+めくり34
			D	メテオール	8
	斜め跳び攻撃		A	コメート	8
			B	コメート	17
			C	プレイヤード	39+めくり34
			D	メテオール	8
	踏み込み攻撃		A	イヴォワール	10
			B	サルドニクス	17
			C	ピエール・ド・リュンヌ	4+16
			D	ジャッド	8
	特殊入力攻撃		B+C	ウイユ・ド・シャ	12
		追い討ち	↘+ボタン	スコルピオン	8
		追い討ち	⬆+ボタン	ヴェルソー	8

分類	種類	距離	コマンド	技名	威力
武器なし通常攻撃	立ち攻撃		A/B/C	キューイーブル	8
			D	アメティスト	8
			➡+D	ティルコワーズ	8
	しゃがみ攻撃		A/B/C	キューイーブル	4
			D	コライユ	6
			↘+D	ペルル	8
	垂直跳び攻撃		A/B/C	ノーヴァ	8
			D	メテオール	8
	斜め跳び攻撃		A/B/C	ノーヴァ	8
			D	メテオール	8
	踏み込み攻撃		A/B/C	アンブル	8
			D	コメート	8+8
	特殊入力攻撃		B+C	エカイユ	12
		追い討ち	↘+ボタン	リオン	8
		追い討ち	⬆+ボタン	アマ・デトワール	8

分類	強さ	武器	技名	威力
必殺技	弱攻撃	武器有り	パワーグラデーション	8+9(対空16)
	中攻撃	武器有り		4+4+4+9(対空16)
	強攻撃	武器有り		3+4+4+4+9(対空16)
	弱攻撃	武器有り	スプラッシュファーント	4+2+2+2+23
	中攻撃	武器有り		4+2+2+2+2+2+22
	強攻撃	武器有り		4-2+2+2+2+2+2+2+19
		武器有り	トライスラッシュ	10
		武器有り／無し	リオンランセ	29+29
		武器有り	バイオネットラージュ	37
怒りMAX時必殺技	弱攻撃	武器有り	トライスラッシュ	4+4+4+12(変動あり)
	中攻撃	武器有り		4+4+4+4+4+12(変動あり)
	強攻撃	武器有り		4+4+4+4+4+4+4+8(変動あり)
	弱攻撃	武器有り	バイオネットラージュ	3+3+3+3+3+12
	中攻撃	武器有り		3+3+3+3+3+3+12
	強攻撃	武器有り		3+3+3+3+3+3+12
②		武器有り	スプラッシュグラデーション	63
②		武器有り	クリスタルローズ	60

タムタム技表

分類	種類	距離	コマンド	技名	威力
武器有り通常攻撃	立ち攻撃	近	A	カブト・ドロル	8
		遠	A	トラーニ・シーレ	8
		近	B	ルーナートゥム・バグナ	16
		遠	B	トラーニ・シーレ	21
		近	C	ルーナートゥム・バグナ	37
		遠	C	ラートゥム・バグナ	40+37(変動あり)
			D	カルクス・デオス	8
			➡+D	ゲヌ・デオス	8
	しゃがみ攻撃		A	フェルム・ドロル	8
			B	フェルム・バグナ	8
			C	タムタム・バグナ	12
			D	タールス・ドロル	15
			↘+D	タールス・デオス	37
	垂直跳び攻撃		A	サリーレ・バグナ	35
			B	サリーレ・バグナ	6
			C	サリーレ・バグナ	6
			D	サリーレ・デオス	8
	斜め跳び攻撃		A	サリーレバグナ	17
			B	サリーレバグナ	37+32
			C	サリーレバグナ	8
			D	サリーレ・デオス	8
	踏み込み攻撃		A	カブト・ドロル	17
			B	フェルム・バグナ	37+32
			C	クッレレ・バグナ	8
			D	ゲヌ・デオス	10
	特殊入力攻撃		B+C	ケルサ・カブト	4+4+4+4
		追い討ち	↘+ボタン	ゲヌ・デオス	19
		追い討ち	⬆+ボタン	サリーレ・コルブス	6

分類	種類	距離	コマンド	技名	威力
武器なし通常攻撃	立ち攻撃		A/B/C	アウルム・パルマ	4+4
			D	カルクス・デオス	8
			➡+D	ゲヌ・デオス	8
	しゃがみ攻撃		A/B/C	ディギトゥス・ミッシレ	4+4
			D	タールス・ドロル	4
			↘+D	タールス・デオス	8
	垂直跳び攻撃		A/B/C	サリーレ・ブグヌス	8
			D	サリーレ・デオス	8
	斜め跳び攻撃		A/B/C	サリーレ・ブグヌス	8
			D	サリーレ・デオス	8
	踏み込み攻撃		A/B/C	ディギトゥス・ミッシレ	6
			D	タールス・デオス	6
	特殊入力攻撃		B+C	ケルサ・カブト	12
		追い討ち	↘+ボタン	ゲヌ・デオス	8
		追い討ち	⬆+ボタン	サリーレ・コルブス	8

分類	強さ	武器	技名	威力
必殺技	弱攻撃	武器有り	バグナバグナ	4+16
	中攻撃	武器有り		4+24
	強攻撃	武器有り		4+34
		武器有り	バグナデオス	16
		武器有り	ムーラガブル	8
		武器有り	アハウガブル	35
		武器有り	ムーラムーラ	8(1発あたり)
		武器有り	ガブルガブル	32
①		武器有り	アハウガブル	32(1ヒットあたり4)
		武器有り	アハウガブル	2+2+2+2+2+2+16
②		武器有り	アハウティウワカン	1+1+1+1+1+1+54

近＝近距離で出る技　遠＝遠距離で出る技　追討＝追い討ち攻撃　①＝怒りMAX時必殺技　②＝武器飛ばし必殺技　武器「有り」＝武器がないと出ない必殺技　武器「有り/無し」＝武器なしでも出る必殺技。以降のダメージが共通のものは、威力が一定

風間火月技表

区分	種別	距離	コマンド	技名	威力
武器有り通常攻撃	立ち攻撃	近	A	暴打	4
		遠	A	暴打	4
		近	B	殴り斬り	10
		遠	B	焔裁き(ほむらさばき)	16
		近	C	灼熱堕とし	47
		遠	C	轟炎剣	38
			D	跳び膝蹴り	6
			➡+D	踵踏み	8
	しゃがみ攻撃		A	暴打	4
			B	焔裁き	16
			C	狂炎牙(きょうえんが)	38
			D	脚払い	4
			↘+D	回し蹴り	8
	垂直跳び攻撃		A	焔突き(ほむらづき)	8
			B	焔突き(ほむらづき)	19
			C	狂炎牙・翔	30
			D	火月蹴り	8
	斜め跳び攻撃		A	暴打・翔	8
			B	焔裁き・翔	19
			C	狂炎牙・翔	30
			D	火月蹴り	8
	踏み込み攻撃		A	暴打・駆	8
			B	殴り斬り・駆	18
			C	轟炎剣・駆	18
			D	回し蹴り・駆	6
	特殊入力攻撃		B+C	焔突き	12
		追討	↘+ボタン	踵踏み	8
		追討	⬆+ボタン	焔突き	8

区分	種別	距離	コマンド	技名	威力
武器なし通常攻撃	立ち攻撃		A/B/C	暴打	4
			D	跳び膝蹴り	6
			➡+D	踵踏み	8
	しゃがみ攻撃		A/B/C	暴打	4
			D	脚払い	4
			↘+D	回し蹴り	8
	垂直跳び攻撃		A/B/C	暴打・翔	8
			D	火月蹴り	8
	斜め跳び攻撃		A/B/C	暴打・翔	8
			D	火月蹴り	8
	踏み込み攻撃		A/B/C	暴打・駆	8
			D	回し蹴り・駆	6
	特殊入力攻撃		B+C	火月蹴り	12
		追討	↘+ボタン	踵踏み	8
		追討	⬆+ボタン	膝落とし	8

区分	攻撃	武器	技名	威力
必殺技	1攻撃	有り	焦熱魂	13
	2攻撃	有り		13+12
	3攻撃	有り		16+16+8
	4攻撃	有り		59
	1攻撃	有り	大爆殺	16
	2攻撃	有り		26
	3攻撃	有り		16+19
	4攻撃	有り		10+10+10+10
		有り	炎滅	24
		有り	炎返し	3(1ヒットあたり)
		有り	炎炎	攻撃力なし
		有り/無し	愚連脚	21+1+1(追加攻撃2)
		有り	六道烈火 地獄道	2
		有り	六道烈火 餓鬼道	2+4
		有り	六道烈火 畜生道	2+4+16
		有り	六道烈火 修羅道	2+4+0+20
		有り	六道烈火 人道	2+4+0+0+24
		有り	六道烈火 天道	2+4+0+0+0+60
①	1攻撃	有り	大爆殺	16
	2攻撃	有り		26
	3攻撃	有り		20+20
	4攻撃	有り		11+11+12+12
		有り	六道烈火 人道	2+4+0+0+2+2+24
		有り	六道烈火 天道	2+4+0+0+0+2+2+60
②		有り	暴爆火炎撃	43
②		有り	炎邪覚醒	40(上昇時1ヒットあたり2)

風間蒼月技表

区分	種別	距離	コマンド	技名	威力
武器有り通常攻撃	立ち攻撃	近	A	月断(つきだち)	8
		遠	A	月断(つきだち)	8
		近	B	弥生刃(やよいば)	17
		遠	B	如月	18
		近	C	風月斬	31
		遠	C	風月斬	33
			D	月跳ね(つきはね)	8
			➡+D	月踏み(つきぶみ)	8
	しゃがみ攻撃		A	しゃがみ月断	8
			B	しゃがみ如月	8
			C	月下襲	18
			D	小月(こつき)	8
			↘+D	月流れ	8
	垂直跳び攻撃		A	月刺し	8
			B	月刺し	15
			C	三日月	31
			D	月破(げっぱ)	8
	斜め跳び攻撃		A	跳び月断	8
			B	跳び如月	14
			C	三日月	31
			D	月破(げっぱ)	8
	踏み込み攻撃		A	月断	8
			B	如月	18
			C	風月斬	21
			D	月流れ	6
	特殊入力攻撃		B+C	月刺し	12
		追討	↘+ボタン	月踏み	8
		追討	⬆+ボタン	月刺し	8

区分	種別	距離	コマンド	技名	威力
武器なし通常攻撃	立ち攻撃		A/B/C	月断ち	8
			D	月跳ね	8
			➡+D	月踏み	8
	しゃがみ攻撃		A/B/C	しゃがみ月断	8
			D	小月	8
			↘+D	月流れ	8
	垂直跳び攻撃		A/B/C	飛び月断ち	8
			D	月破	8
	斜め跳び攻撃		A/B/C	飛び月断ち	8
			D	月破	8
	踏み込み攻撃		A/B/C	月断ち	8
			D	月流れ	6
	特殊入力攻撃		B+C	月破	12
		追討	↘+ボタン	月踏み	8
		追討	⬆+ボタン	月舞(つきまい)	8

区分	攻撃	武器	技名	威力
必殺技	弱攻撃	有り	月光	21
	中攻撃	有り		32
	強攻撃	有り		37
		有り/無し	浮月	5
		有り/無し	月隠れ	攻撃力なし
	弱攻撃	有り	月輪波(地)	13
	中攻撃	有り		13+8
	強攻撃	有り		13+8+3
	弱攻撃	有り	月輪波(空)	21
	中攻撃	有り		21+8
	強攻撃	有り		21+8+3
		有り	死月	ED
		有り/無し	円月	攻撃力なし
①	弱攻撃	有り	月光	21(上昇時1ヒット1)
	中攻撃	有り		30(上昇時1ヒット1)
	強攻撃	有り		32(上昇時1ヒット1)
	弱攻撃	有り	月輪波(地)	13(跳ね返り弾は1)
	中攻撃	有り		13+8(跳ね返り弾は1)
	強攻撃	有り		13+8+3(跳ね返り弾は1)
	弱攻撃	有り	月輪波(空)	21(跳ね返り弾は1)
	中攻撃	有り		21+8(跳ね返り弾は1)
	強攻撃	有り		21+8+3(跳ね返り弾は1)
②		有り	消波 風月斬	3+4+3+3+3+3+2+2+32
②		有り	月昇 水柱波	37(上昇時1ヒット2)

CPU戦における相手キャラクター出現法則

CPU戦の相手キャラは、2通りの出現パターンからランダムで決定される。右表それぞれのプレイヤーキャラの項の、上段下段で2通りである。

ゲーム進行 →

CPU戦相手キャラクター　　　=羅刹

プレイヤー									
覇王丸	右京	半蔵	閑丸	十兵衛	狂死郎	火月	天草四郎時貞	壬無月斬紅郎	牙
	シャルロット	狂死郎	ナコルル	火月	半蔵	右京			
ナコルル	蒼月	半蔵	シャルロット	狂死郎	骸羅	火月			牙
	破沙羅	骸羅	右京	火月	半蔵	蒼月			
リムルル	破沙羅	火月	ナコルル	十兵衛	骸羅	タムタム			牙
	閑丸	骸羅	火月	半蔵	破沙羅	ナコルル			
服部半蔵	右京	狂死郎	覇王丸	ナコルル	タムタム	火月			十
	狂死郎	タムタム	骸羅	右京	蒼月	覇王丸			
ガルフォード	幻十郎	半蔵	蒼月	狂死郎	骸羅	火月			タ
	覇王丸	骸羅	半蔵	火月	幻十郎	ナコルル			
千両狂死郎	シャルロット	ガルフォード	蒼月	幻十郎	十兵衛	覇王丸			右
	十兵衛	タムタム	覇王丸	ガルフォード	シャルロット	閑丸			
橘右京	十兵衛	ガルフォード	ナコルル	幻十郎	破沙羅	火月			千
	破沙羅	半蔵	シャルロット	火月	ガルフォード	十兵衛			
柳生十兵衛	閑丸	タムタム	リムルル	右京	シャルロット	覇王丸			半
	狂死郎	シャルロット	覇王丸	ナコルル	閑丸	タムタム			
シャルロット	蒼月	幻十郎	十兵衛	右京	半蔵	タムタム			覇
	半蔵	十兵衛	蒼月	リムルル	ガルフォード	幻十郎			
タムタム	破沙羅	火月	シャルロット	リムルル	骸羅	狂死郎			ガ
	骸羅	シャルロット	火月	蒼月	右京	破沙羅			
牙神幻十郎	リムルル	ガルフォード	閑丸	シャルロット	蒼月	骸羅			覇
	蒼月	骸羅	ナコルル	十兵衛	ガルフォード	リムルル			
首斬り破沙羅	閑丸	火月	ナコルル	リムルル	右京	幻十郎			骸
	ガルフォード	右京	蒼月	ナコルル	閑丸	火月			
花諷院骸羅	半蔵	タムタム	覇王丸	リムルル	ガルフォード	十兵衛			破
	覇王丸	狂死郎	ガルフォード	シャルロット	タムタム	半蔵			
緋雨閑丸	ナコルル	タムタム	十兵衛	骸羅	幻十郎	火月			覇
	幻十郎	ナコルル	シャルロット	火月	タムタム	破沙羅			
天草四郎時貞	蒼月	骸羅	閑丸	リムルル	右京	タムタム			半
	タムタム	破沙羅	シャルロット	右京	骸羅	蒼月			
風間蒼月	右京	半蔵	閑丸	ガルフォード	幻十郎	タムタム			火
	破沙羅	タムタム	幻十郎	リムルル	右京	半蔵			
風間火月	閑丸	狂死郎	覇王丸	リムルル	ガルフォード	破沙羅			蒼
	十兵衛	ガルフォード	閑丸	シャルロット	覇王丸	狂死郎			

攻撃連続ヒット時の攻撃力補正

※攻撃が連続ヒットすると、攻撃力は次第に減衰していく。1斬目を100％として、それ以降は下表のパーセンテージとなる。

斬数	1斬	2斬	3斬	4斬	5斬	6斬	7斬	8斬	9斬	10斬	11斬	12斬	13斬	14斬	15斬〜
剣客	100%	65%	50%	45%	40%	38%	33%	30%	30%	30%	30%	30%	30%	30%	30%
剣豪	100%	75%	65%	50%	45%	40%	38%	35%	33%	33%	33%	33%	33%	33%	33%
剣聖	100%	75%	65%	50%	45%	40%	38%	35%	33%	33%	33%	33%	33%	33%	33%

投げ技の間合い相関表

※シクルゥにまたがった状態からの防御崩しはありません。

攻撃側＼防御側	覇王丸	ナコルル	リムルル	服部半蔵	ガルフォード	千両狂死郎	橘右京	牙神幻十郎	首斬り破沙羅	緋雨閑丸	花諷院骸羅	天草四郎時貞	柳生十兵衛	壬無月斬紅郎	シャルロット	タムタム	風間火月	風間蒼月	ナコルル&シクルゥ
覇王丸	68	60	56	56	72	64	72	64	60	64	80	68	64	84	68	84	60	60	60
ナコルル	68	60	56	56	72	64	72	64	60	56	80	68	64	84	68	84	60	64	60
リムルル	60	52	48	48	64	56	64	56	52	48	72	60	56	76	64	76	52	56	52
服部半蔵	56	48	44	44	60	52	60	52	48	44	68	56	52	72	60	72	48	52	48
ガルフォード	72	64	60	60	76	68	76	68	64	60	84	72	68	88	76	88	64	68	64
千両狂死郎	60	52	48	48	64	56	64	56	52	48	72	60	56	76	64	76	52	56	52
橘右京	60	52	48	48	48	56	64	56	52	48	72	60	56	76	64	76	52	56	52
牙神幻十郎	64	56	52	52	68	60	68	60	56	52	76	64	60	80	68	80	56	60	56
首斬り破沙羅	60	52	48	48	48	56	64	56	52	48	72	60	56	76	64	76	52	56	52
緋雨閑丸	64	56	56	68	60	68	60	56	52	52	76	64	60	80	68	80	56	60	56
花諷院骸羅	88	80	76	76	92	84	92	84	80	76	104	88	84	104	92	10	80	84	80
天草四郎時貞	60	52	48	48	64	56	64	56	52	48	72	60	56	76	64	76	52	56	52
柳生十兵衛	64	56	52	52	52	60	56	52	76	64	64	64	64	80	68	80	56	60	56
壬無月斬紅郎	72	64	48	48	76	68	76	68	64	60	84	72	68	88	76	88	64	68	64
シャルロット	64	56	52	52	68	60	68	60	56	52	76	64	64	80	68	80	56	60	56
タムタム	68	60	56	56	72	64	72	64	60	56	80	68	64	84	72	84	60	64	60
風間火月	64	56	52	52	68	60	68	60	56	52	94	64	60	80	68	80	56	60	56
風間蒼月	56	48	44	44	60	52	60	52	48	44	68	56	52	72	60	72	48	52	48
ナコルル&シクルゥ																			

怒り各種データ

怒り状態の継続時間

覇王丸	8秒	緋雨閑丸	7.5秒
ナコルル	10秒	花諷院骸羅	6秒
リムルル	12秒	天草四郎時貞	6秒
服部半蔵	15秒	柳生十兵衛	7秒
ガルフォード	10秒	壬無月斬紅郎	8秒
千両狂死郎	8秒	シャルロット	15秒
橘右京	10秒	タムタム	15秒
牙神幻十郎	11秒	風間火月	6.5秒
首斬り破沙羅	10秒	風間蒼月	9秒

怒りMAX時の攻撃力加算割合

※単位は%です。

	武器あり	武器なし		武器あり	武器なし
覇王丸	18	24	緋雨閑丸	18	21
ナコルル	16	20	花諷院骸羅	21	21
リムルル	19	19	天草四郎時貞	32	38
服部半蔵	15	15	柳生十兵衛	34	34
ガルフォード	24	24	壬無月斬紅郎	22	22
千両狂死郎	18	18	シャルロット	15	15
橘右京	32	32	タムタム	15	15
牙神幻十郎	18	32	風間火月	16	24
首斬り破沙羅	15	15	風間蒼月	25	25

50円切手をはって
ください。

101-

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

サムライスピリッツ天草降臨
完全攻略奥義之書

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
(ふりがな) ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

完全攻略奥義之書

読者アンケート

①値段は高いと思いましたか？　安いと思いましたか？

高い　　　　安い

②ムックでやってほしい企画かあればご自由にお書きください。

［　　　　　　　　　　　　　　　　　］

③最近のアーケードゲームでは、どんなゲームが好きですか？

［　　　　　　　　　　　　　　　　　］

④この本の評価を下の☆をぬりつぶして評価してください。

☆☆☆☆☆

⑤この本の感想をお願いします。

［　　　　　　　　　　　　　　　　　］

ありがとうございました。

CONTENTS

GAMEST MOOK Vol.60「サムライスピリッツ天草降臨　完全攻略奥義の書」

平成9年2月24日初版発行
発行人　加藤　博／編集人　高橋己代子
発行所　株式会社新声社　〒101東京都千代田区神田神保町1-26
TEL 03-3293-9321
編集担当　松井雄一／杉田哲朗
編集補佐　松原法史／川田雅祐／大脇"フォーエバー"雄治
荒川保／沼崎弘貴／岩崎洋子
デザイン　アナーキャー／ザンボット／インフォアート
印　刷　凸版印刷株式会社
制作協力　株式会社エス・エヌ・ケイ

サムライスピリッツ 完全攻略 剣義の書

GAMEST MOOK VOL.60

平成9年2月24日発行 発行人／加藤 博 編集人／高橋 己代子
発行／株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区神田神保町1-26

定価1,480円

ISBN4-88199-324-0
C9476 P1480E
9784881993248
1919476014802
雑誌63381-60